

**PENCIPTAAN DESAIN INTERIOR RUANG PUBLIK “*THIRD SPACE*”
SEBAGAI FASILITAS EDUKASI BAGI KOMUNITAS
MENUJU SOLO KOTA KREATIF**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Oleh:
KETUA PENELITIAN:
DHIAN LESTARI HASTUTI S.Sn., M.Sn.
NIDN: 00630037501
ANGGOTA PENELITIAN:
CAHYONO BUDI SANTOSA S.Sn.,
NIDN: 0022057406

Dibiayai dari:
DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan
Pelaksanaan Program Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) Tahun
Anggaran 2016
Nomor: 4222B/IT6.1/LT/2016 tanggal 16 Mei 2016

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

NOPEMBER 2016

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik: Penciptaan Desain Interior Ruang Publik
“*Third Space*” Sebagai Fasilitas Edukasi
Bagi Komunitas Menuju Solo Kota Kreatif
2. Desainer
- a. Nama Lengkap: Dhian Lestari Hastuti, M.Sn.
 - b. Jenis kelamin: Perempuan
 - c. NIP: 197503302008122001
 - d. NIDN: 00630037501
 - e. Disiplin Ilmu: Seni
 - f. Pangkat/Gol: III-b
 - g. Jabatan: Asisten ahli
 - h. Fakultas/Jurusan: Seni Rupa dan Desain
 - i. Alamat Kantor: Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta
 - j. Telp/Faks: 0271-647658/0271-646175
 - k. Alamat Rumah: Jl. Sangihe No. 12 Kepatihan Wetan,
Surakarta.
 - l. Telepon: +62 852 2909 8080
 - m. Email: hadomiku@yahoo.co.uk
3. Lokasi Kekaryaan: Surakarta
4. Jumlah Anggota Peneliti: 1
- a. Nama Lengkap: Cahyono Budi Santosa, S.Sn.
 - b. NIDN: 0022057406
 - c. Jabatan Fungsional: Penata muda/III-a
 - d. Fakultas/Jurusan: Seni rupa dan Desain/Desain
 - e. Perguruan Tinggi: Institut Seni Indonesia Surakarta
5. Lokasi Penelitian: Manahan, Surakarta
6. Biaya Kekaryaan: Rp. 20.000.000,00

Surakarta, 9 November 2016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
ISI Surakarta

Ketua Peneliti

Ranang Agung S, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001
NIDN 0010117110

Dhian Lestari H, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197503302008122001
NIDN 00630037501

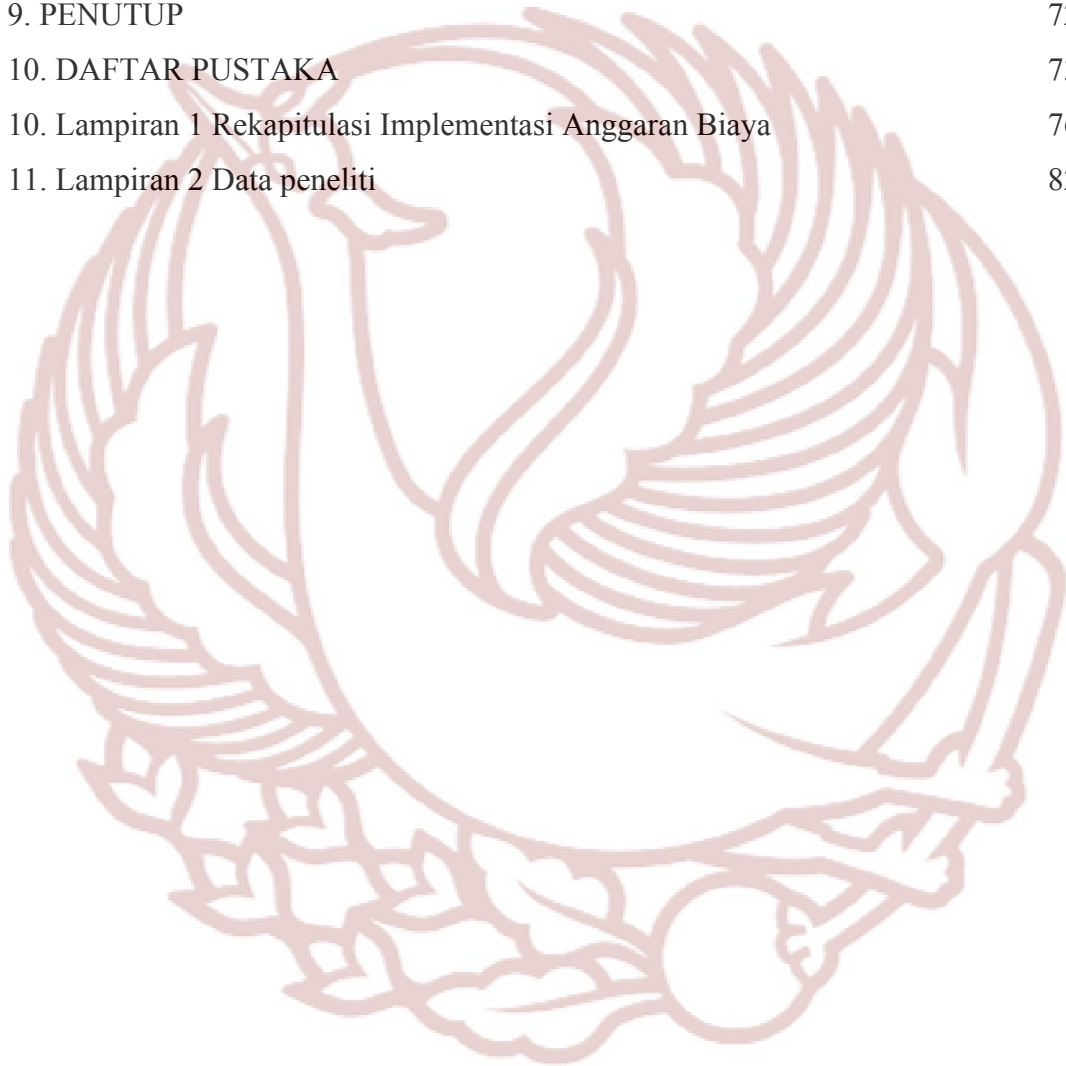
Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. RM. Pramutomo M.Hum.
NIP. 196810121995021001
NIDN 0012106814

DAFTAR ISI

1. Halaman Sampul	1
2. Halaman Pengesahan	2
3. Daftar Isi	3
4. ABSTRAK	5
5. BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	6
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan	10
D. Urgensi Kekaryaan	11
E. Kekaryaaan Terdahulu	11
F. Metode Penelitian	12
7. BAB II STUDI PUSTAKA	
A. Penciptaan Desain Interior	16
B. Ruang Publik “ <i>Third Space</i> ” sebagai Fasilitas Berinteraksi dan Edukasi	17
C. Peran Komunitas bagi Kota Kreatif pada Era Ekonomi Kreatif	19
D. Pendapa sebagai Ide Reinterpretasi Desain Interior Ruang Publik “ <i>Third Space</i> ”	22
E. Indonesia di Awal Abad ke-20 dalam Roman Tetralogi Buru Karya Pramoedya Anta Toer: Bumi Manusia	23
8. BAB III <i>PROGRAMMING</i> DAN KONSEP DESAIN	
A. Programming dan Pendekatan Desain	25
9. BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL DESAIN	24
A. <i>Site Plan</i>	50
B. Sistem Operasional	50
C. Pola Aktivitas	51
D. Kebutuhan Ruang	53
E. Kapasitas Ruang	54
F. Luasan Ruang	56
G. Hubungan Antar Ruang	57
I. Grouping Zoning	58
J. Pola Sirkulasi	60
K. Existing	61

L. Lay Out	62
M. Rencana Lantai	63
N. <i>Lighting and Reflected Ceiling Plan</i>	64
O. Gambar Potongan	65
P. Perspektif Ruang	67
Q. Perspektif Desain Furniture Terpilih	69
R. Perspektif Arsitektur	71
9. PENUTUP	72
10. DAFTAR PUSTAKA	73
10. Lampiran 1 Rekapitulasi Implementasi Anggaran Biaya	76
11. Lampiran 2 Data peneliti	82



ABSTRAK

Kota Surakarta (Solo) sebagai pemrakarsa terbentuknya Indonesia Creative Cities Network (ICCN) berperan dalam terbentuknya Kota-Kota Kreatif di Indonesia. Sinergisitas antar unsur penta helix kota (akademisi, pengusaha, pemerintah, komunitas, dan media) merupakan syarat terciptanya ekosistem kreatif. Komunitas merupakan pusat implementasi dan pengembangan program ekonomi kreatif ke dalam pola interaksi, koneksi, dan kolaborasi unsur penta helix. Demi terwujudnya pola tersebut, maka dibutuhkan ruang yang memfasilitasi aktivitas kreatif bagi para komunitas, baik secara formal maupun informal. Pada masyarakat urban ruang tersebut dinamakan "*Third Space*", yang merupakan tipologi ruang baru setelah rumah dan tempat bekerja. Pada masyarakat Jawa fungsi ruang tersebut diakomodir oleh pendapa. Pendapa sejak lama menjadi ruang komunal terbuka pada kompleks rumah Jawa, yang berfungsi sebagai tempat interaksi sosial pemilik rumah dengan masyarakat sekitarnya. Laporan ini adalah hasil dari penelitian artistik yang melaporkan proses mereinterpretasikan *nilai immaterial* pendapa ke dalam arsitektur dan desain interior "*Third Space*". Metode desain didasarkan atas kebutuhan pengguna dengan menggabungkan tiga metode penelitian yang berbeda, yaitu survey berbasis skenario, *co-creation session*, dan wawancara terfokus. Pendekatan filosofi, sosial budaya, fungsi, dan ergonomi digunakan sebagai landasan ide perancangan. Hasil yang dicapai adalah desain dengan tema "meeting tree" atau kayon, bangunan bertingkat dua lantai bergaya Indisch, dan desain interior Skandinavia. Proses dan hasil desain "*Third Space*" sebagai wujud sinergisitas akademisi dengan komunitas untuk mendukung program Solo Kota Kreatif.

Keywords: Kota Kreatif, sinergisitas penta helix, komunitas, reinterpretasi pendapa, kayon, desain skandinavia.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Surakarta (Solo) sebagai pemrakarsa terbentuknya Indonesia Creative Cities Network (ICCN) berperan dalam terbentuknya Kota-Kota Kreatif di Indonesia. *Positioning* tersebut menuntut Kota Solo untuk berperan aktif di ICCN atau Jejaring Kota Kabupaten Kreatif Indonesia. Peran aktif Kota Solo dapat diwujudkan dalam aktivitas kreatif yang memiliki dampak kemandirian secara ekonomi bagi para warga kota, dari generasi muda sampai yang tua. Aktivitas kreatif tersebut tercipta jika kebutuhan aktivitas terfasilitasi dengan ruang yang memungkinkan mereka berinteraksi, berkoneksi, berkolaborasi, dan saling berbagi ilmu serta pengalaman. Kemudian mereka menciptakan lapangan kerja baru di sektor ekonomi kreatif.

Di sisi lain kebutuhan terhadap fasilitas ruang tersebut merupakan simpul kreatif hasil sinergisitas kelima unsur *penta helix* Kota Solo dan sebagai syarat terciptanya Kota Kreatif. *Penta helix* tersebut adalah akademisi, pengusaha, pemerintah, komunitas, dan media. Komunitas menjadi bekal utama dalam menciptakan Kota Kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, masing-masing unsur *penta helix* Kota Solo bersinergi menciptakan dan melaksanakan program agar terbentuk ekosistem kreatif. Berpijak dari kebutuhan sinergisitas Kota Solo tersebut, maka dibutuhkan fasilitas ruang sebagai bentuk interaksi unsur *penta helix* secara informal dan melibatkan peran aktif masyarakat di lingkungan komunitas tersebut.

Berbagai komunitas di Solo hadir dengan fokus di berbagai bidang sesuai dengan minat masing-masing, baik dari kesamaan hobi, maupun kebutuhan berinteraksi dalam pengembangan kapasitas diri dan bisnis mereka. Di antara komunitas tersebut adalah *Indonesia Syiar Network* (ISN), Akademi Berbagi (AKBER), *Bussiness Club*, dan Syukur Market. Keempat komunitas tersebut berkegiatan di jalan Sam Ratulangi No. 56C Joho, Manahan Solo, dengan masing-masing karakter kegiatan.

ISN lebih fokus pada kegiatan syiar Islam untuk anak-anak usia remaja mahasiswa, yang dituntut untuk mandiri dalam mengelola kegiatan agar dapat

mendalami Al-Quran dengan baik dan mengelola acara dakwah bagi masyarakat umum yang beragama Islam dalam *frame* kreatif. Menurut salah satu anggota sekaligus pengurus komunitas ISN, Ian Fatah, *Indonesia Syiar Network is a place for one unity under one tauhid. It's a nonprofit religious based organization that aimed to support syiar on spiritual values through unconventional medium. It aims to be part enlightenment movement for better quality of spiritual life.*¹ Kegiatan rutinnnya Ngabar (*Ngaji Bareng*) bersama Ustadz Usman SHI setiap hari Jumat minggu ke-2 dan 4 setelah Ashar. Baca Tulis Al-Quran (BTA) setiap hari Selasa dan Sabtu setelah Maghrib.

Akademi Berbagi (AKBER) Solo menjadi bagian dari 24 kota yang tersebar di seluruh Indonesia. Hasil dari wawancara Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia sekaligus *founder* ISN Solo, Imam Subchan bahwa Akber bergerak dengan konsep saling berbagi ilmu dari para ahli bagi generasi muda kreatif tanpa membayar. Kelas-kelas Akber diadakan dengan fokus bidang ilmu secara bergantian, sesuai keahlian para ahli sebagai pemateri.² Peserta kelas Akber banyak dari mahasiswa dari segala jurusan dan hobi, bahkan terkadang anak-anak SMA di Solo juga bergabung.

Bussinnes Club bergerak pada program pendampingan bagi anak muda yang memulai bisnisnya sebagai bekal hidup. Program pendampingan berupa *transform* ilmu dan pengalaman dengan sistem kelas, berdiskusi, dan konsultasi sesuai dengan fokus bisnis yang mereka pilih. Transform ilmu tersebut di antaranya tentang pemasaran, administrasi dan pembukuan, mencari tahu dan memahami *spirit* atau DNA dari produk yang mereka buat, dan lain-lain. Syukur Market salah satu hasil dari Bussiness Club, yang mengelola penjualan produk makanan dan *fashion* secara online.

Keempat komunitas tersebut memiliki karakteristik kegiatan yang berbeda dan masing-masing melahirkan kaum muda yang bertujuan memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar dan menjadi kaum muda kreatif serta mandiri. Kebutuhan kegiatan tersebut menjadi pola aktivitas yang menuntut mereka berinteraksi, berkoneksi, dan berkolaborasi secara bergantian di antara ketiganya. Setiap

¹ Ian Fatah (25 tahun) anggota Komunitas Indonesia Syiar Network (ISN) Solo, dalam wawancara 24 Maret 2016.

² Imam Subchan (42 tahun) Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia, dalam wawancara 3 Januari 2016.

komunitas dalam beraktivitas tidak saling mengganggu meskipun menyelenggarakan kegiatan di lokasi yang sama.

Pemerintah Kota Surakarta (Solo) memiliki beberapa fasilitas yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas dalam beraktivitas. Namun sampai saat ini akses untuk komunitas terkendala dengan pola kerjasama pengelolaan fasilitas gedung, seperti penyewa di pusat perbelanjaan. Salah satu fasilitas untuk kaum muda Surakarta adalah Gelora Pemuda Bung Karno yang terletak di kompleks Stadion Manahan. Kendala yang ditemui dalam sistem pengelolaan aset pemerintah kota di antaranya bagaimana asset tersebut dapat mendatangkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) bagi kota. Sinergisitas *penta helix* kota Surakarta (Solo) sebetulnya menjadi contoh bagi kota-kota lain di Indonesia. Terbukti dengan Solo sebagai tuan rumah diselenggarakannya *Indonesia Creative Cities Conference* yang pertama kali pada akhir Oktober 2015. Namun sinergisitas tersebut belum terimplementasi dengan baik dalam pola kerjasama pengelolaan aset bagi aktivitas komunitas kreatif Kota Solo.

Kerjasama pengelolaan asset tersebut pernah diprakarsai oleh Komite Nasional Pemuda Indonesia (KNPI) untuk gedung Gelora Bung Karno, namun tidak ada titik temu sampai sekarang. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Bambang Nugroho³ pemilik Gage Design, selaku Ketua KNPI. Pada tahun 2013/2014 KNPI ditawarkan untuk mengelola Gelora Bung Karno. Pengelolaan tersebut senilai Rp. 300.000.000 hanya untuk area di lantai dua. KNPI setuju kalau nilai tersebut untuk pengelolaan seluruh area Gelora Bung Karno. Sampai sekarang belum ada kesepakatan di antara keduanya, karena posisi organisasi tidak mampu memenuhi nilai kontrak tersebut.

Berdasarkan pengalaman Ketua KNPI tersebut, *founder* ISN Solo, Imam Subchan berinisiatif untuk memfasilitasi ISN, Akber Solo, dan Bussiness Club beraktivitas di rumah tinggalnya. Di sisi lain, kebutuhan aktivitas privat keluarga *founder* ISN ini makin berkembang, sehingga ruang yang hampir tiada batas privat tersebut, saat ini mulai dibutuhkan sebagai interaksi dan aktivitas keluarga saja. Kebutuhan untuk mengakomodir dan menciptakan ruang interaksi bagi keempat komunitas tersebut dibutuhkan mendesak. Konsep desain dan *shop drawing* arsitektur, interior serta *furniture* bagi keempat komunitas sangat dibutuhkan.

³ Bambang Nugroho, *owner Gage Design*, Ketua KNPI Surakarta, dalam wawancara 25 Maret 2016.

Sinergisitas antara komunitas dan akademisi dalam mendesain fasilitas tersebut dibutuhkan segera, karena aktivitas keempatnya bersifat edukasi informal.⁴

Jika melihat aktivitas keempat komunitas tersebut, maka ruang yang diciptakan atau didesain harus mampu memfasilitasi mereka. ISN membutuhkan ruang yang mampu memfasilitasi kegiatan Baca Tulis Al-Quran (BTA), sholat berjamaah, persiapan *event* (peran ISN sebagai *event organizer*), program kajian Islam Ngabar (*Ngaji Bareng*), pusat distribusi donasi pada bulan Ramadhan berupa sajian menu berbuka puasa untuk anak yatim dan dhuafa. Karakteristik aktivitas komunitas ISN menuntut fasilitas ruang, baik untuk rapat, mengaji, dan persiapan sajian menu di bulan Ramadhan. Fasilitas tersebut menuntut kenyamanan dengan fungsi dan ergonomi yang sesuai. Aktivitas kelas Akber membutuhkan ruang berinteraksi dalam proses *transform knowledge* dan pengalaman. Kelas Akber dalam bentuk presentasi dan berdiskusi, dengan peserta yang lebih dari 20 orang. Aktivitas *Bussiness Club* berupa pendampingan untuk setiap produk bagi anggota komunitasnya. Aktivitas mereka membutuhkan ruang yang memfasilitasi presentasi, berdiskusi baik untuk konsultasi maupun ketemu klien semacam kantor. Berikutnya aktivitas Syukur Market yang mengelola bisnis *online* berbagai produk kuliner dan *fashion* dari para anggota *Bussines Club*.

Berdasarkan berbagai aktivitas tersebut maka desain ruangnya harus multifungsi, nyaman dan ergonomis. Tugas peneliti sebagai desainer interior adalah merancang fasilitas yang sesuai fungsi dengan kenyamanan *human perception*. *Human perception* suatu desain interior ruang dapat terbentuk melalui *visual perception* dan *visual impression* (kesan)⁵.

Dalam upaya mewujudkan fasilitas tersebut, Imam Subchan menyediakan lahan seluas 14.5 m kali 12 m di depan rumahnya dan diharapkan dapat segera dibangun melalui kerjasama dengan akademisi dalam menciptakan konsep desain. Harapannya fasilitas tersebut juga dapat dimanfaatkan bagi komunitas lain di luar ketiga komunitas, bahkan masyarakat umum. Pengelolaan dapat diserahkan kepada keempat komunitas agar mereka dapat belajar mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan.

⁴ Imam Subchan (42 tahun) Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia, dalam wawancara 3 Januari 2016.

⁵ John F. Pile, Interior Design, New York: Precentice Hall, 1998, p. 43

Founder ISN Solo dan Ketua Akademi Berbagi Indonesia, Imam Subchan menyebut fasilitas tersebut sebagai ruang ketiga atau “*Third Space*”. *First Space* atau ruang pertama dimaknai sebagai rumah tinggal, *second Place* atau ruang kedua dimaknai sebagai ruang usaha atau semacam tempat untuk berkerja dan mencari nafkah. “*Third Space*” atau ruang ketiga dimaknai sebagai ruang interaksi dengan lingkungan masyarakat khususnya komunitas, di mana tempat berbagi ilmu dan pengalaman bagi siapa saja yang ahli di bidangnya.

Fungsi “*Third Space*” terinspirasi dari pendapa pada bangunan rumah Jawa sebagai ruang komunal dalam berinteraksi dengan masyarakat di sekitarnya. Secara fungsi pendapa memiliki nilai-nilai kearifan lokal, baik secara material maupun immaterial. Nilai-nilai tersebut diwujudkan pada desain arsitektur dan interior “*Third Space*”, sehingga ketika setiap anggota komunitas memahami makna pendapa dalam desain yang baru. Pemahaman makna pendapa diharapkan membuat bangga para anggota komunitas dan dengan kebanggaan tersebut menciptakan potensi bagi mereka untuk membuat bangga bangsa Indonesia. Kaum muda kreatif dan mandiri terwujud dari hasil berinteraksi, berkoneksi, dan berkolaborasi di “*Third Space*”.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penciptaan desain “*Third Space*” dibutuhkan segera, agar interaksi ketiga komunitas tersebut dapat terfasilitasi dengan baik. Sinergisitas antara komunitas dan akademisi Desain Interior ISI Surakarta dalam penelitian artistik penciptaan desain “*Third Space*” memperkuat sinergisitas unsur *penta helix*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) sebagai berikut.

Bagaimana reinterpretasi pendapa pada konsep *programming* bangunan dan Desain Interior “*Third Space*” dalam menciptakan ruang edukasi Komunitas Kreatif di Solo?

C. Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan khusus penelitian artistik (penciptaan seni) ini sebagai berikut.

Menciptakan reinterpretasi pendapa pada konsep *programming* bangunan dan Desain Interior “*Third Space*” dalam menciptakan ruang edukasi Komunitas Kreatif di Solo

D. Urgensi Kekaryaan

Penelitian artistik (penciptaan seni) untuk “*Third Space*” mendesak dilakukan, karena melihat kondisi perkembangan dunia di era informasi digital saat ini, sangat berpengaruh terhadap gaya hidup generasi muda. Apalagi jika dilihat dari aktivitas saling berbagi informasi dan berinteraksi meningkatkan kapasitas diri, memperkuat jejaring pertemanan, baik dalam hubungan bisnis maupun organisasi, dan komunitas. Kehadiran “*Third Space*” yang diinisiasi oleh penggerak dan pendamping kaum muda kreatif Imam Subchan sepatutnya didukung. Sebagai akademisi di bidang desain interior hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk mewujudkannya, baik dalam bentuk metode penelitian, konsep ruang, visual desain, maupun dengan *shop drawing*.

Pendapa pada arsitektur Jawa secara fungsi ruang menjadi sumber ide dalam penelitian artistik (penciptaan seni) “*Third Space*” ini. Pendapa sebagai ruang interaksi komunal pada masyarakat Jawa terbukti sebagai karya masterpiece yang mampu memfasilitasi aktivitas apapun. *Third Space* didesain dengan reinterpretasi pendapa baik secara material maupun immaterial. Ide perancangan tersebut berdasarkan kebutuhan setiap anggota komunitas muda kreatif agar tidak berjarak dengan lingkungan dan memahami nilai dan makna pendapa.

E. Kekaryaan Terdahulu

Fasilitas ruang berinteraksi para komunitas yang sudah terbangun di Solo Raya, di antaranya Rempah Rumah Karya yang terletak di Gajahan, Colomadu, Karang Anyar. Rempah Rumah Karya dibangun dengan sisa material industri berupa besi, kaca, dan pemanfaatan material bambu dan semula akan difungsikan sebagai gudang. Namun setelah terbangun sampai sekarang dimanfaatkan sebagai tempat kegiatan di bidang arsitektur dan desain produk, kantor, ruang pameran, dan *workshop* desain produk.

Kekaryaan berikutnya adalah Rumah Turi yang terletak di kampung Turisari. Pemilik rumah Turi dan Rempah Rumah Karya adalah sama, yaitu Paulus MIntarga. Rumah Turi merupakan *boutique hotel* yang hadir di tengah kampung

Turisari dengan memanfaatkan material bekas bongkaran rumah yang berdiri di atas lahan hotel tersebut. Rumah Turi terinspirasi oleh fungsi kompleks rumah Jawa dengan menempatkan ruang publik di bagian depan setelah halaman, taman, dan teras. Beberapa ruang pada Rumah Turi menerapkan konsep nilai-nilai rumah Jawa. Fungsi ruang pendapa sebagai ruang publik diadopsi menjadi *lobby* sekaligus *pantry* dan restoran. Area terbuka di belakang *lobby* atau restoran sebagai simbol *pringgitan*. Fungsi *pringgitan* sebagai tempat diselenggarakannya pertunjukan wayang kulit. Simbol *pringgitan* tersebut dengan struktur besi yang membentuk pola bujur sangkar. Ketika dibutuhkan untuk pertunjukan bagian atas dari konstruksi besi tersebut diberi papan kayu sebagai panggung.

Area *lobby* atau restoran sejak Rumah Turi berdiri sebagai *boutique* hotel, banyak yang memanfaatkan sebagai ruang diskusi, rapat, dan kuliah bersama. *Solo Creative City Network* (SCCN) sering menggunakan area tersebut untuk rapat rutin organisasi sejak 2012 sampai sekarang. Dosen-dosen Fakultas Hukum UNS pernah menggunakan area tersebut untuk PPM tentang HaKI bagi desain produk karya komunitas kreatif di Solo pada tahun 2015. Mahasiswa dan dosen Desain Interior Universitas Pelita Harapan Jakarta pada tahun 2015 juga menggunakan *lobby* dan restoran untuk kuliah bersama selama mereka observasi di Solo.

Berikutnya adalah Rumah Budaya Kratonan yang diresmikan pada tanggal 11 Maret 2016, beralamat di jalan Manduro No. 6 Kartotiyasan, Kratonan Serengan, Solo. Tempat ini merupakan rumah kuno yang direvitalisasi menjadi rumah budaya. Rumah Budaya Kratonan didedikasikan untuk masyarakat Solo yang ingin menggelar diskusi, silaturahmi, sarasehan, pameran ataupun kegiatan berkesenian dan berkebudayaan lainnya. Selain itu, juga sebagai wadah untuk memajukan produk kebudayaan Indonesia. Kegiatan rutin yang sudah berjalan di rumah budaya tersebut adalah latihan menari dan memainkan gamelan Jawa. Sesuai namanya, Rumah Budaya Kratonan fokus pada aktivitas budaya.

F. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu

Proses aktifitas Penelitian dan Kekarya Seni ini berlangsung di dua tempat, yaitu di ISI Surakarta (tempat peneliti) dan Joho, Manahan, Solo. Proses pengumpulan data di lokasi yang akan dibangun "*Third Space*" yaitu beralamat

di jalan Sam Ratulangi nomor 56C, Joho, Manahan, Solo, sedangkan pengolahannya, *pra programming*, *programming*, dan produksi berlangsung di dua tempat yaitu di lokasi “*Third Space*” akan dibangun dan di jalan Sangihe 12, Kepatihan Wetan, Jebres, Surakarta.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama enam bulan, terhitung mulai bulan Mei sampai dengan bulan Oktober 2016. Satu bulan pertama untuk persiapan, satu bulan berikutnya untuk pengumpulan data untuk tahap *pra programming* dan *programming*, upaya pemecahan masalah desain “*Third Space*” dalam rencana atau konsep desain dan ide perancangan serta implementasi. Bulan ketiga dan keempat berikutnya proses produksi. Satu bulan terakhir penyusunan laporan.

2. Bahan dan Alat

Peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam karya ini dibagi berdasarkan tiga tahap sebagai berikut.

- a. Tahap persiapan dan *pra programming*: alat tulis, komputer, kamera, buku-buku referensi, buku colour scheme, observasi lapangan dengan referensi bangunan yang sudah ada, dan laptop.
- b. Tahap *programming*: tahap persiapan latihan membutuhkan alat tulis dan gambar, alat pengukur digital, kamera, materi ambience.
- c. Tahap Produksi: kertas gambar, komputer (PC), laptop, dan printer.

3. Materi Desain

Dengan pertimbangan waktu dan biaya serta tenaga, karya ini fokus pada penciptaan desain interior ruang publik dan fasade arsitektur dalam bentuk gambar kerja (*shop drawing*) sebagai dokumen kerja untuk realisasi desain.

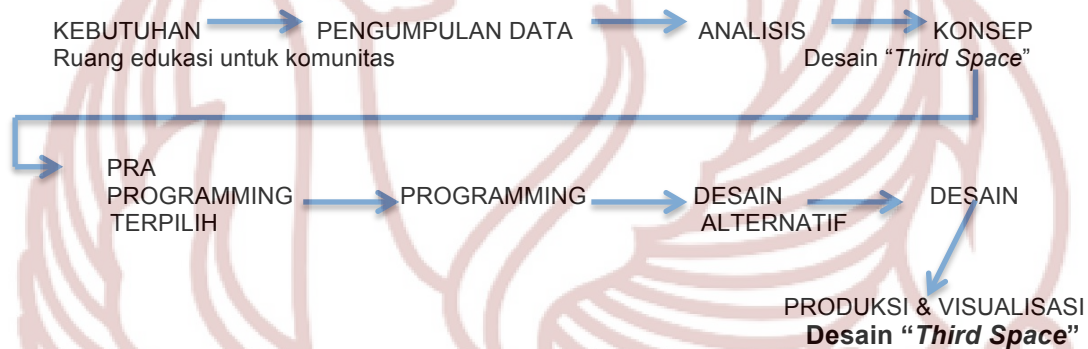
4. Proses Desain

Proses karya terbagi dalam tiga proses, yaitu: (a) tahap persiapan, meliputi observasi dan pengumpulan data, (b) tahap konsep desain interior dan fasad arsitektur “*Third Space*” meliputi, *pra programming* dan *programming*. Tahapan ini juga meliputi identifikasi aktivitas, studi bentuk ruang dan bangunan, *style*

design, material bahan, warna dengan berdasarkan ide perancangan pada fungsi aktivitas dan karakter pendapa pada rumah tradisonal Jawa dengan sentuhan kekinian.

Penciptaan desain interior “*Third Space*” sebagai fasilitas edukasi komunitas dengan (c) tahapan pelaksanaan produksi meliputi finalisasi desain dengan membuat gambar kerja (*shop drawing*) denah, lay out, rencana lantai, *reflected ceiling plan*, gambar potongan, gambar perspektif, visual tiga dimensi, detail konstruksi, baik desain ruang maupun elemen pengisi ruang (*furniture*). Tahap yang terakhir (d) tahap penyusunan laporan kegiatan.

5. Alur Penelitian dan Design “*Third Space*”



Bagan 1. Alur karya sebagai implementasi desain
(Bagan: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Alur penelitian artistik diawali dengan observasi kebutuhan komunitas terhadap ruang interaksi dan edukasi, jenis, jadwal, jumlah orang yang terlibat, kebutuhan elemen pengisi ruang, *style design*, mengukur luas lahan yang disediakan untuk “*Third Space*”. Proses pengumpulan data, kemudian dianalisis, konsep, *pra programming*, *programming*, dan desain dapat terjadi dengan dua arah, seperti proses diskusi yang perlu direview hingga menemukan solusi terbaik dari semua alternatif desain yang dibuat. Desain terpilih untuk produksi gambar kerja dan visualisasi desain “*Third Space*” dan sebagai final produksi dari proses penelitian artistik.

Pendekatan desain sebagai upaya pada pemecahan masalah dan fokus pada solusi desain bagi komunitas sebagai pengguna, serta dilakukan dengan pengguna sebagai fokus penciptaan desain “*Third Space*”. Tahapan *programming* melalui penggabungan beberapa metode penelitian yang berbeda untuk menguji beberapa

aspek yang berpusat kepada pengguna dan prospek bisnis dari konsep *ambient* desain⁶ “*Third Space*”. Metode tersebut sebagai berikut⁷.

- a. Survey berbasis skenario untuk pengguna untuk mendapatkan data awal pengembangan konsep dari *ambient “Third Space” design service*. Diharapkan dari tahapan ini mendapatkan data tentang sikap dan persepsi dari pengguna tentang “*Third Space*”.
- b. Sesi Co-creation dengan pengguna untuk mendapatkan *insights* mendalam realitas desain interior. Sesi ini adalah sesi diskusi dan *brainstorming* tentang berbagai ide disertai dengan contoh-contoh desain yang sudah ada untuk mengkonkretkan desain interior yang dibutuhkan.
- c. Wawancara terfokus pada komunitas *start up bussines* dan pelaku bisnis profesional untuk memahami faktor bisnis yang mendukung solusi desain “*Third Space*”. Wawancara ini dilakukan untuk menggali potensi bisnis pada program ruang desain interior, baik dari sistem operasional maupun pengelolaan.

Dari ketiga tahapan tersebut didapatkan beberapa data aktual yang dibutuhkan dalam pendekatan sistem aktivitas dan konsep desain “*Third Space*” yang lebih kuat dan dapat direalisasikan.

Alur desain dalam Penelitian Artistik Penciptaan Desain Interior Ruang Publik Multifungsi “*Third Space*” Sebagai Fasilitas Edukasi Bagi Komunitas Menuju Solo Kota Kreatif menggunakan metode sebagai berikut.

- a. Tahap Pengumpulan Data
 - 1) Identifikasi aktivitas dan jadwal, serta kebutuhan fasilitas ketiga komunitas, yaitu ISN, Akber Solo, *Bussiness Club*, dan *Syukur Market*.
 - 2) Observasi lahan sebagai area tempat dibangunnya “*Third Space*”
 - 3) Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang
 - 4) Konsep aktivitas dalam konsep desain “*Third Space*”
- b. Tahap Pra *Programming*
 - 5) Visualisasi konsep ruang “*Third Space*” sehingga dapat mengarahkan pola pendekatan desain sesuai dengan kebutuhan aktivitas.

⁶ Sanni Siltanen, Virpi Oksman, Marina Ainasoja, *User Centered Design of Augmented Reality Interior Design Service*, (Cumberland: The International Journal of Art and Sciences, 2013), hal. 547.

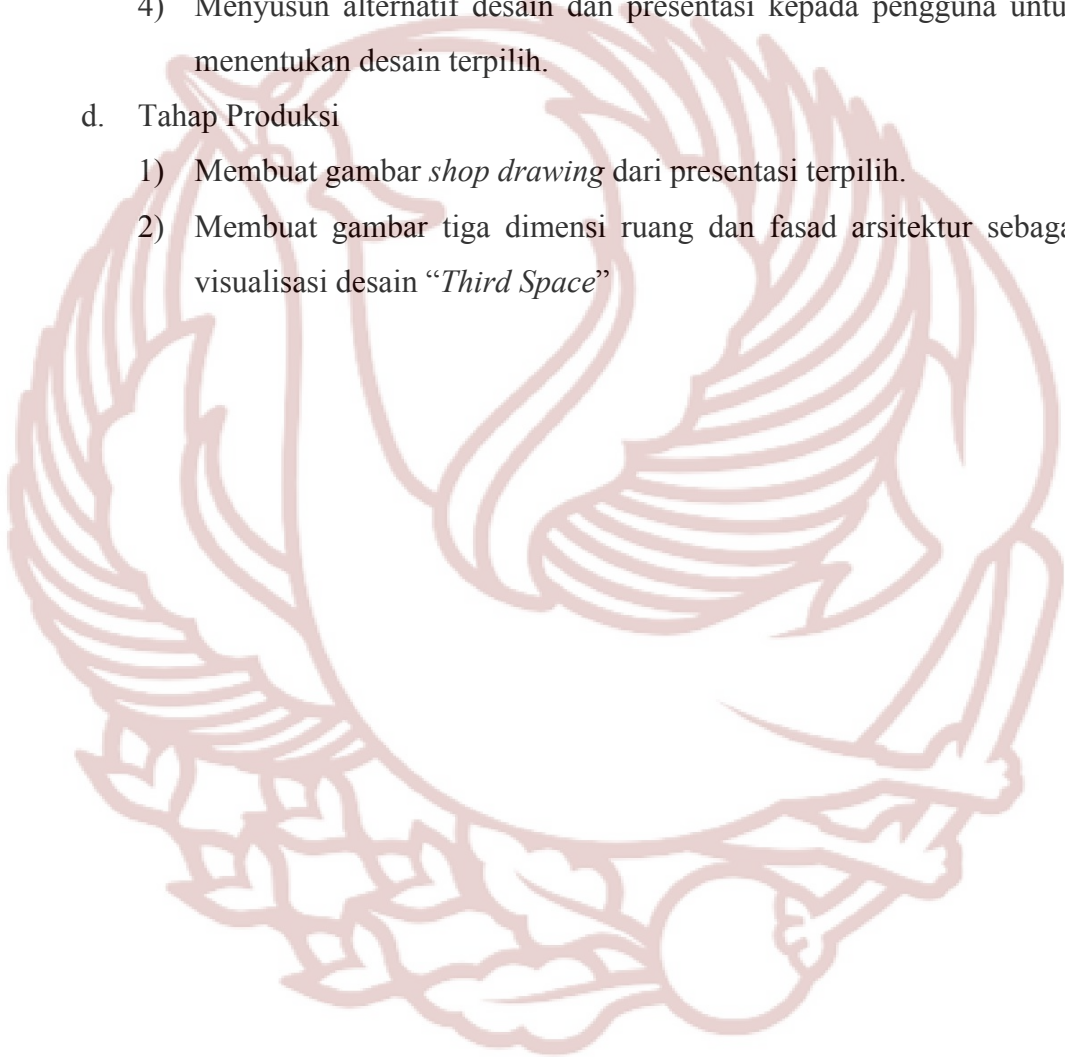
⁷ Sanni Siltanen, 2013, hal. 549

c. Tahap *Programming*

- 1) *Programming* konsep dan ide perancangan interior dan arsitektur dalam pola alur aktivitas pengguna dalam *zoning* dan *grouping area*
- 2) Menentukan *style* atau gaya yang diaplikasikan untuk desain interior.
- 3) Menyusun *colour scheme* sebagai *ambiance desain* yang akan diimplementasikan pada alternatif desain.
- 4) Menyusun alternatif desain dan presentasi kepada pengguna untuk menentukan desain terpilih.

d. Tahap Produksi

- 1) Membuat gambar *shop drawing* dari presentasi terpilih.
- 2) Membuat gambar tiga dimensi ruang dan fasad arsitektur sebagai visualisasi desain "*Third Space*"



BAB II

STUDI PUSTAKA

A. Penciptaan Desain Interior

Definisi desain dalam KBBI⁸ adalah kerangka bentuk; rancangan. Definisi penciptaan desain sama dengan mendesain, yang memiliki arti membuat rancangan pola dan sebagainya. Khusus pada penelitian artistik ini fokus pada penciptaan artistik desain interior. Menurut *dictionary.cambridge.org*⁹, definisi interior adalah *the art of planning the decoration of the inside of a building such as a house or office* dalam bahasa Indonesia seni perencanaan dekorasi bagian dalam bangunan seperti kantor atau rumah. Definisi desain interior yang lain adalah *referred to as the spatial art of environmental design, form, practice, interior architecture is the process through which the interior buildings are designed, concerned with all aspects of the human uses of structural spaces*.¹⁰ Terjemahannya sebagai berikut. Disebut sebagai seni spasial dari desain lingkungan, bentuk, praktek, arsitektur interior yang melalui proses di mana bangunan interior dirancang, berkaitan dengan semua aspek manusia dalam penggunaan ruang struktural.

Banyak definisi tentang desain interior, namun bagaimana definisi yang mampu menjelaskan bagian per bagian dari interior yang kemudian mampu membawa rencana kerja dalam mendesain interior. Desain interior menurut John F. Pile¹¹ adalah

Interior design is a complex subject involving many related considerations. These include building structure, functional planning, concern with spatial form three dimensions, the relationships of one space to another, the placement of solid objects (furniture and accessories) within larger spaces, effects of color, pattern, texture, and light. Terjemahannya sebagai berikut. Desain interior adalah subjek yang kompleks yang melibatkan banyak pertimbangan terkait. Ini termasuk struktur bangunan, perencanaan fungsional, perhatian dengan bentuk tata ruang tiga dimensi, hubungan dari satu ruang ke yang lain, penempatan benda padat (*furniture* dan aksesoris) dalam ruang yang lebih besar, efek warna, pola, tekstur, dan cahaya.

⁸ kkbi.web.id/desain diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 05.35 WIB.

⁹ *Dictionary.cambridge.org* diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 05.35 WIB.

¹⁰ www.slideshare.net, diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 06.22 WIB.

¹¹ John F. Pile, 1998, p. 43

Berdasarkan penjelasan John F. Pile tersebut maka ada beberapa tahapan dan hasil dari sebuah desain interior. Penciptaan desain interior menjadi tugas desainer untuk membentuk sesuatu yang tidak ada menjadi ada dengan mempertimbangkan *design and human perception* yang dapat dibentuk melalui *visual perception* dan *visual impression*.¹² *Visual Perception* adalah unsur pembentuk desain interior baik elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, elemen estetis ruang, asesoris interior dan lain-lain. Struktur fisik ruang yang terlihat, terbentuk dengan dan pendekatan keilmuan desain interior dan pertimbangan artistik. *Visual Impression* merupakan kesan yang ditangkap oleh pengguna dari desain interior sebuah ruang. Melalui *visual perception* pengguna memahami visi dan pergerakan, menangkap kesan yang yang abstrak dan lebih ke karakter emosional dari desain interior.

B. Ruang Publik “Third Space” sebagai Fasilitas Berinteraksi dan Edukasi

Kreativitas selalu menuntut seseorang untuk beraktivitas mewujudkan gagasan atau ide kreatifnya. Dalam mewujudkan ide kreatifnya tersebut dibutuhkan ruang, karena melalui ruang gagasan dapat menjadi suatu proses kerja produktif bagi seseorang. Kota menjadi ruang ekspresi bagi warganya, namun karena anggota masyarakat yang sangat heterogen maka kebutuhan untuk mewujudkan ruang dibatasi oleh persamaan kepentingan dan kebutuhan masing-masing individu. Berdasarkan hal tersebut maka terbentuk komunitas yang membutuhkan media berinteraksi dengan dasar memiliki minat yang sama pada satu bidang.

Kebutuhan ruang ekspresi komunitas kreatif kota dapat dipenuhi melalui fasilitas publik yang disediakan pemerintah maupun swasta. Definisi umum Ruang Publik menurut Urban Land Institute, ruang publik yaitu: ruang-ruang yang berorientasi pada manusia (*people oriented space*)¹³. Definisi yang lain tentang Ruang Publik yaitu: tempat atau ruang yang terbentuk karena adanya kebutuhan akan tempat untuk bertemu atau berkomunikasi.

¹² John F. Pile. 1998, p. 43-44.

¹³ Urban Land Institute, *Mixed-use Development Handbook*, (Washington DC: 1987), hal. 173-176.

Pada dasarnya ruang publik ini merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari manusia, baik individu atau golongan.¹⁴

Kehadiran ruang publik di tengah lingkungan masyarakat diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dasar yang memuaskan bagi pengguna. Ruang publik juga harus memenuhi empat hak bagi pengguna, yaitu: hak mendapatkan informasi, hak mendapatkan pengalaman, hak mendapatkan pengetahuan, hak untuk berpartisipasi¹⁵. Untuk memenuhi kebutuhan dasar dan hak bagi pengguna ruang publik, maka harus dipahami karakter ruang publik terbuka dan karakter ruang publik tertutup. Ruang publik tertutup adalah ruang publik yang terdapat di luar ruangan, sedangkan ruang publik tertutup adalah ruang publik yang terdapat di dalam ruang¹⁶. Pada penelitian artistik ini maka fokus pada karakter ruang publik tertutup berikut desain interior dan arsitekturnya.

Pengertian “*Third Space*” menurut Ray Oldenburg, seorang professor emeritus dari Departemen Sosiologi di Universitas West Florida di Pensacola pada bukunya “*Celebrating Third Space*” tahun 2000,¹⁷

“Third places” as the public places on neutral ground where people can gather and interact. In contrast to first places (home) and second places (work), third places allow people to put aside their concerns and simply enjoy the company and conversation around them. Third places “host the regular, voluntary, informal, and happily anticipated gatherings of individuals beyond the realms of home and work.” Oldenburg explains that beer gardens, main streets, pubs, cafés, coffeehouses, post offices, and other third places are the heart of a community’s social vitality. Providing the foundation for a functioning democracy, these spaces promote social equity by leveling the status of guests, providing a setting for grassroots politics, creating habits of public association, and offering psychological support to individuals and communities.

Jika diterjemahkan sebagai berikut.

"Tempat ketiga" sebagai tempat-tempat umum di tanah netral di mana orang dapat berkumpul dan berinteraksi. Berbeda dengan tempat pertama (rumah) dan tempat-tempat kedua (kerja), tempat ketiga memungkinkan orang untuk menyingkirkan kekhawatiran mereka dan hanya menikmati perusahaan dan percakapan di sekitar mereka. Tempat ketiga "tuan rumah pertemuan rutin, sukarela, informal, dan dengan senang hati diantisipasi individu luar alam rumah dan bekerja." Oldenburg

¹⁴ Rustam Hakim, Hardi Utomo, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, (Jakarta: 2003), hal.50

¹⁵ <http://www.liac.org.nz/cms/imagelibrary/100108.doc> (Brian Pauling, *The “Enclosing” Public Space*)

¹⁶ Rustam Hakim, Hardi Utomo, 2003: 50.

¹⁷ <http://www.pps.org/reference/roldenburg/> diakses tanggal 27 Maret 2016 pukul 08.15 WIB.

menjelaskan bahwa taman-taman bir, jalan-jalan utama, pub, kafe, kedai kopi, kantor pos, dan tempat-tempat ketiga lainnya adalah jantung vitalitas sosial masyarakat. Menyediakan landasan bagi demokrasi yang berfungsi, ruang ini mempromosikan keadilan sosial dengan meratakan status tamu, memberikan pengaturan untuk politik akar rumput, menciptakan kebiasaan asosiasi publik, dan menawarkan dukungan psikologis kepada individu dan masyarakat.

Berdasarkan referensi tentang ruang publik dan Ray Oldenburg tersebut maka desain “*Third Space*” menjadi ruang ketiga untuk pertemuan informal yang memupuk demokrasi bagi penggunanya. Penelitian artistik “*Third Space*” memberikan alternatif desain baik desain interior maupun fasad arsitekturnya. “*Third Space*” didesain tidak hanya memberikan dampak psikologis ruang terhadap pribadi namun juga “*Third Space*” terhadap lingkungan, sehingga menciptakan inklusif area bagi lingkungan di kota Surakarta.

C. Peran Komunitas bagi Kota Kreatif pada Era Ekonomi Kreatif

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi, serta inovasi telah melahirkan bentuk aktivitas ekonomi kreatif. Pergeseran tersebut membawa Indonesia ke era ekonomi baru, dan menjadi bagian dari globalisasi ekonomi dunia. Sejalan dengan hal tersebut, Indonesia memiliki peluang besar untuk melakukan transformasi dan penguatan struktur ekonomi melalui pengembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu potensi dan kekayaan bangsa ini.

Potensi lokal sebagai bagian dari identitas kekayaan daerah menjadi kata kunci dalam pembangunan kota kreatif. Kota kreatif bukan sekedar *city branding*, tetapi lebih kepada komitmen) untuk mengangkat dan mengembangkan potensi kekayaan lokal. Oleh karena itu, visi dan komitmen pemerintah serta keterlibatan forum kreatif atau komunitas menjadi sangat penting dalam pembangunan kota kreatif yang berkelanjutan.¹⁸

Pada sambutan Rudy Salahuddin, Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif, Kewirausahaan dan Daya Saing KUKM Kemenko Perekonomian secara

¹⁸ Rudy Salahuddin, Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif, Kewirausahaan dan Daya Saing KUKM Kemenko Perekonomian dalam sambutannya sekaligus membuka *Workshop* dan *Focus Group Discussion (FGD)* “Pengembangan Kota Kreatif Berbasis Potensi Lokal untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi”. Acara itu di Yogyakarta, Selasa 29 September 2015. Diakses dari www.ekon.go.id pada tanggal 25 Maret 2016, pukul 21.10 WIB

tegas menyampaikan bahwa peran forum kreatif atau komunitas menjadi sangat penting, sehingga pembangunan Kota Kreatif dapat berkelanjutan. Upaya untuk memupuk dan mengembangkan forum kreatif menjadi tugas masyarakat dan akademisi sebagai pendamping. Kontribusi keduanya akan memperkuat peran komunitas bermanfaat untuk lingkungan. Berikut data tentang pertumbuhan dan perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia sehingga Kemenko Perekonomian menjadikannya penting untuk dikolaborasikan bersama dengan semua unsur bangsa, khususnya *quadro helix* dan media.

Di Indonesia, ekonomi kreatif saat ini mulai tumbuh dan berkembang menjadi sektor ekonomi yang memiliki peranan penting bagi perekonomian. Pada tahun 2014, ekonomi kreatif diperkirakan telah berkontribusi sebesar 7,1% terhadap PDB nasional, menyediakan 12 juta tenaga kerja, dan memberikan kontribusi perolehan devisa negara sebesar 5,8%. Dalam lima tahun ke depan, sektor ini ditargetkan memiliki kontribusi terhadap PDB nasional mencapai 12%, 13 juta tenaga kerja, dan kontribusi ekspor mencapai 10%.¹⁹

Berdasarkan data-data tersebut serta sejalan dengan Nawa Cita dan arahan Presiden Republik Indonesia, ekonomi kreatif diharapkan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia di masa mendatang. Pengembangan ekonomi kreatif juga selaras dengan semangat pembangunan berkelanjutan sebagaimana dituangkan dalam *Sustainable Development Goals (SDG's)* sebagai kelanjutan dari *Millenium Development Goals (MDG's)*. Dari 17 Goals dalam SDG's, dua di antaranya terkait dengan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dan inklusif, serta pembangunan permukiman yang inklusif, aman, dan berkelanjutan.

Dengan besarnya ekspektasi pertumbuhan sektor ekonomi kreatif, kita dihadapkan pada tantangan untuk dapat menstimulasi terciptanya bentuk-bentuk kreativitas yang memiliki nilai lebih tinggi, termasuk nilai ekonomi dan kontribusinya bagi perekonomian nasional. Pengembangan ekonomi kreatif nasional masih menghadapi beberapa permasalahan yang menyebabkan pengembangan sektor tersebut belum optimal, di antaranya adalah (1) belum adanya fasilitasi kebijakan dan peraturan yang akomodatif, termasuk insentif yang masih sangat minim; (2) ketersediaan infrastruktur yang belum memadai; (3) dukungan dan inisiatif daerah yang belum optimal; serta (4) kelembagaan yang belum inklusif.

Salah satu upaya untuk menjawab tantangan dan permasalahan tersebut adalah membentuk ruang-ruang yang dapat menjadi pusat aktivitas dan interaksi bagi lintas pelaku ekonomi kreatif, baik pemerintah, pelaku usaha/industri, akademisi, serta komunitas/forum kreatif. Di sisi hulu, ruang kreatif harus mampu mengakomodasi dan menginspirasi bagi

¹⁹ www.ekon.go.id pada tanggal 25 Maret 2016, pukul 21.10 WIB

munculnya *sense of creativity*. Di sisi hilir, ruang tersebut harus dapat mengintegrasikan proses kreasi-produksi-distribusi dan pemasaran potensi ekonomi kreatif yang ada. Dengan demikian, ruang kreatif harus dirancang untuk membentuk iklim dan ekosistem ekonomi kreatif yang komprehensif, kondusif, partisipatif dan inklusif.

Kota kreatif harus dibangun setidaknya berdasarkan empat modal utama yaitu (1) dukungan ekosistem yang kuat, baik dari sisi kebijakan dan regulasi, infrastruktur, SDM, pendanaan, maupun kelembagaan; (2) keterpaduan seluruh rangkaian proses kreasi-produksi-distribusi; (3) tahapan pembangunan yang terukur dengan memperhatikan potensi lokal dan tingkat kesiapan pendukung, antara lain sarana dan prasarana, pelaku usaha, visi dan komitmen pemerintah daerah; serta (4) keterlibatan aktif dan kerjasama dari seluruh pemangku kepentingan dengan pembagian peran yang jelas dan proporsional. Sinergi antar program pembangunan pemerintah baik pusat maupun daerah dengan inisiatif komunitas/forum kreatif juga mutlak harus dibangun.²⁰

Komunitas menjadi aktor penting dalam pembentukan Kota Kreatif. Kedudukan komunitas sejajar dengan aktor-aktor yang lain, yaitu akademi, pemerintah, pengusaha, dan media. Komunitas menjadi titik temu bagi orang-orang yang memiliki minat yang sama terhadap sesuatu. Di antara mereka terjadi interaksi yang didasari dengan batasan minat yang sama tersebut dengan membentuk jaringan. Menurut Charles Landry²¹ jaringan dan kreativitas pada hakikatnya saling menguntungkan, karena semakin besar jumlah simpul dalam sebuah sistem semakin besar kapasitas untuk berinovasi. Pada akhirnya komunitas mempunyai peran untuk membangun kesadaran akan kebutuhan untuk berkolaborasi.

Dalam upaya membentuk Kota Kreatif dibutuhkan tiga hal yang dapat memformulasikannya, yaitu 1) pemeliharaan dan pengembangan potensi Ekonomi Kreatif, 2) pemeliharaan *creative class* (golongan atau individu) 3) perencanaan dan pengembangan lingkungan kreatif.²² Ketiga formula tersebut dapat dijawab dengan penciptaan “*Third Space*” di lingkungan masyarakat baik swadaya maupun dengan dukungan pemerintah, sehingga proses berinteraksi, berkoneksi, dan berkolaborasi terjadi.

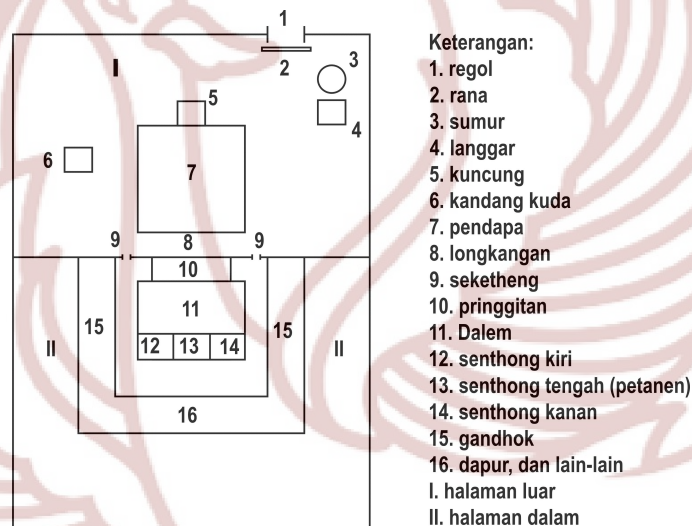
²⁰ Rudy Salahuddin, Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif, Kewirausahaan dan Daya Saing KUKM Kemenko Perekonomian dalam sambutannya sekaligus membuka *Workshop* dan *Focus Group Discussion (FGD)* “Pengembangan Kota Kreatif Berbasis Potensi Lokal untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi”. Acara itu di Yogyakarta, Selasa 29 September 2015. Diakses dari www.ekon.go.id pada tanggal 25 Maret 2016, pukul 21.10 WIB

²¹ Charles Landry, 2008. *Creative City: Toolkit for Urban Innovation*, London: Earthscan.

²² www.pemudatataruang.org, Kota Kreatif (Creative City) dan Pengaruh Komunitas Bagi Kota yang Kreatif, diakses tgl 25 Maret 2016, pukul 20.22 WIB

D. Pendapa sebagai Ide Reinterpretasi Desain Interior Ruang Publik “*Third Space*”

Rumah tradisional Jawa merupakan kompleks dari beberapa bangunan yang terdiri dari halaman, *kuncungan*, *pendapa*, *pringgitan*, *dalem*, *gandok*, *gadri*, dapur, dan *pekiwan*. Orientasi arah sesuai dengan sumbu kosmis dan pola antropomorf, pendapa, dan pringgitan sepadan dengan kepala, *dalem* dan *gandhok* sepadan dengan badan, *gadri*, dapur dan *pekiwan* sepadan dengan kaki²³. Pendapa berfungsi sebagai area penerima tamu dan lebih identik sebagai ruang komunal dan simbol area bagi laki-laki Jawa.



Gambar 1. Tata letak pendapa di antara fungsi dan nilai ruang dalam rumah tradisional Jawa (repro gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2009)

Letak pendapa di bagian depan rumah Jawa sebagai identitas dari pemilik rumah terkait dengan status sosial dan kewibawaan. Pendapa sebagai area publik bagi pemilik rumah, tempat bertemunya pemilik rumah dengan masyarakat. Dalam sistem atau situasi kwadran pendapa termasuk dalam kwadran depan kanan. Ruang yang berada dalam kwadran depan kanan berkualifikasi ruang umum (public space).²⁴ Nilai ruang dari depan pendapa ke belakang menjadi bagian dari tolok ukur pola relasi antara pemilik rumah dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Bertolak dari fungsi dan nilai

²³ Heinz Frick, Pola Struktural dan Teknik Bangunan Indonesia, (Yogyakarta: Kanisius, 1997), hal. 75.

²⁴ Arya Ronald, Nilai-Nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa, (Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2005), hal. 136.

pendapa tersebut, maka penelitian artistik ini mengambil ide perancangan reinterpretasi pendapa untuk mewujudkan ruang publik “*Third Space*”.

Reinterpretasi pendapa diwujudkan dalam “*Third Space*”, baik secara *tangible* (teraga) maupun *intangible* (tak teraga). Karakter *tangible* yang terlihat oleh mata sebagai struktur fisik pendapa direinterpretasikan ke dalam fisik bangunan “*Third Space*” dan karakter *intangible sebagai* pemaknaan ke ruang interaksi, koneksi, dan kolaborasi. Visualisasi karakter tersebut dalam bentuk denah tapak, luasan ruang, elemen pembentuk ruang, material, elemen pengisi ruang, elemen estetis ruang.

Dalam penciptaan “*Third Space*” harus memperhatikan semua aspek prinsip desain. Prinsip desain tersebut menurut Ted Boscia dalam *An Uncommon Vision*²⁵ bahwa *Design Principles: Key points of the visioning points are, (1) lively “ living laboratory”, (2) tell the story of human ecology (3) Autenticity and purity, (4) use traditional elements in progressive manner, (5) suistanability*. Implementasi kelima prinsip tersebut divisualkan dalam denah yang berbentuk bidang dasar, *zoning* dan *grouping*, sifat dan fungsi ruang, desain tata letak furniture atau *lay out*, desain lantai, *ceiling*, akses dan bukaan, sirkulasi, pencahayaan, dan pengkondisian ruang

E. Indonesia di Awal Abad ke-20 dalam Roman Tetralogi Buru Karya Pramoedya Anta Toer: Bumi Manusia

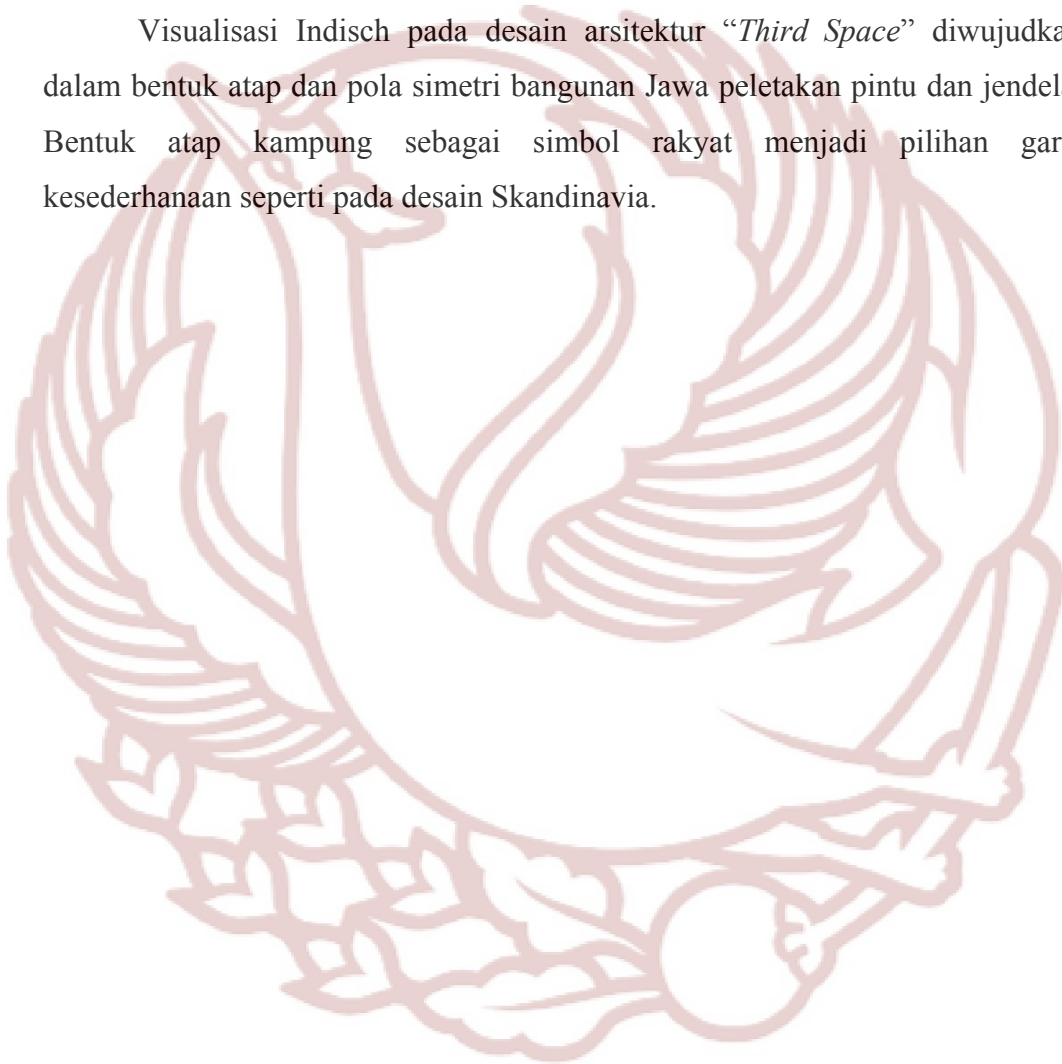
Roman Tetralogi Buru karya Pramoedya Anta Toer dengan judul Bumi Manusia menjadi latar belakang desain arsitektur “*Third Space*” tentang *nation* Indonesia di awal abad ke-20. Kekuatan anonim para Srikandi Indonesia dalam tokoh Ontosoroh yang mengawal penyemaian bangunan nasional dan kemudian kelak melahirkan Indonesia modern.

Pada era awal abad ke-20 dalam melahirkan Indonesia yang modern mendapatkan pengaruh dari Eropa, termasuk langgam arsitektur. Pengaruh langgam arsitektur tersebut menjadi bagian dari pendukung kebudayaan Indisch karena proses interaksi budaya masyarakat etnis yang tinggal di Solo. Berikut penjelasan Dr. Susanto, ahli sejarah dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret Surakarta.

²⁵ Ted Boscia, *An Uncommon Vision*, Human Ecology Volume 39 No. 2, ISSN 15307069, (Ithaca: Cornell University, 2011), hal. 14.

Di Surakarta masyarakat dan budaya Indisch terbentuk oleh interaksi antar kelompok elite yang berasal dari etnis yang ada seperti Eropa, Pribumi Jawa, Indo, Cina, dan Arab. Di antara mereka yang paling dominan adalah lapisan elite yang berasal dari komunitas istana Kasunanan dan Mangkunegaran, Eropa, serta Cina. Inilah pendukung utama kebudayaan Indisch di Surakarta. Di luar ketiga komunitas di muka bukan berarti unsur Indisch lain seperti Indo dan Arab tidak menentukan warna Indisch di Surakarta. Interaksi di antara mereka ini sangat menentukan bentuk Indisch di Surakarta. Dalam proses interaksi ini masing-masing mampu membangun konsensus.

Visualisasi Indisch pada desain arsitektur "*Third Space*" diwujudkan dalam bentuk atap dan pola simetri bangunan Jawa peletakan pintu dan jendela. Bentuk atap kampung sebagai simbol rakyat menjadi pilihan garis kesederhanaan seperti pada desain Skandinavia.



BAB III

PROGRAMMING DAN KONSEP DESAIN

A. *Programming* dan Pendekatan Desain

Programming dan pendekatan desain menjadi tahapan penting dalam menentukan solusi desain, agar pola aktivitas yang sesuai kebutuhan keempat komunitas dapat diakomodir dengan baik. Tahapan ini menjawab program ruang sesuai dengan konsep reinterpretasi pendapa pada desain “Third Space” dalam kerangka pemecahan desain.

1. Pendekatan Filosofi dan Sosial Budaya

Pendekatan filosofi dan sosial budaya sebagai pola pendekatan untuk memahami nilai-nilai di mana karya desain direalisasikan. Kebutuhan desainer untuk memahami *spatial* ruang pendapa bagi pengguna di mana filosofi, sosial budaya setempat menjadi syarat penting. Hal tersebut sebagai bekal utama desainer dalam mereinterpretasi pendapa dalam penciptaan desain “Third Space”.

*Philosophy informs design practice by framing views of reality and the human role in it. Semiotics, the understanding of reality through perceptions, is one of many philosophical approaches. Designers structure properties in order to send messages, using hierarchies (taxonomies) in order to organize them into purposeful. Anthropology and sociology provide theories of culture and society. Methods such as fieldwork make it possible for the designer to learn about both through observation.*²⁶

Tidak hanya pemahaman filosofi dan sosial budaya Jawa yang diobservasi dalam *spatial* ruang, namun juga pola aktivitas beribadah anggota komunitas yang muslim. Pada akhirnya para anggota komunitas dapat menjaga hubungan dirinya dengan sesama manusia dan alam untuk menuju kesatuan dirinya dengan Tuhan.

2. Pendekatan Fungsi

Fungsi “*Third Space*” untuk berkoneksi, berinteraksi, dan berkolaborasi para anggota komunitas. Kebutuhan komunitas ISN, Akademi Berbagi, Bussiness Club, dan pengelola Syukur Market dalam beraktivitas memiliki spesifikasi berbeda dalam hal sifat aktivitas dan sasaran penguasaan

²⁶ Chistopher Nemeth, Get real: The need for effective design research, Volume 37 Issue 1, ISSN 00222224, (Cincinnati: University of Cincinnati behalf of Visible Language, 2003), hal. 94-95.

keterampilan. Hal tersebut diterjemahkan dalam karakter *zoning* dan *grouping*, sesuai dengan karakter ruang yang dapat mengakomodir setiap aktivitas mereka.

Indonesia Syiar Network (ISN) dan Akademi Berbagi (Akber) beraktivitas dengan jumlah peserta lebih dari dua puluh orang dan melakukan proses edukasi dengan cara bersama-sama. Contoh aktivitas ISN yaitu baca tulis Al-Quran (BTA), program kajian bareng (Ngabar) Al-Quran, persiapan event, program sedekah di bulan Ramadhan. Aktivitas Akber berupa transform ilmu dari para pakar bidang tertentu dengan sistem audiensi kelas. Berdasarkan kedua komunitas tersebut maka dibutuhkan ruang yang luas agar dapat menampung jumlah peserta setiap aktivitas yang diselenggarakan dan bersifat terbuka (*public area*).

Bussiness Class merupakan aktivitas pendampingan bagi para anak muda usia 18 tahun ke atas yang memulai bisnis. Aktivitas *business class* lebih mengarah ke konseling dan bekerja memantau bisnisnya dengan jumlah anggota atau peserta komunitas yang terbatas dan sesuai dengan kebutuhan.

Begitu juga dengan aktivitas pengelola Syukur Market yang membutuhkan ruang untuk rapat, pemotretan produk, pemantauan sirkulasi dan persiapan pengiriman produk. Pengelola Syukur Market berjumlah delapan orang. Jadi aktivitas anggota Bussiness Club dan Syukur Market yang berjumlah kurang dari 20 orang di setiap pelaksanaan program maka mereka membutuhkan ruang yang bersifat semi publik. Ruang semi publik tersebut hanya dapat diakses bagi mereka yang berkepentingan dengan para anggota kedua komunitas tersebut. Fungsi ruangnya semacam ruang tamu, ruang rapat, ruang bekerja dan ruang untuk bertemu dengan klien khusus.

Berdasarkan aktivitas komunitas tersebut di atas dibutuhkan dua karakter ruang yang bersifat terbuka (*publik*) dan semi terbuka (*semi publik*). Kedua karakter ruang tersebut dapat difasilitasi dalam satu area tanpa dinding pembatas atau terpisah dengan dinding pembatas. Satu atau dua area berbeda dianalisis sesuai dengan kebutuhan luasan ruang dan jenis *furniture* yang dibutuhkan.

Karakter ruang tersebut dapat diakomodir dengan memahami fungsi ruang melalui pendekatan fungsi. Pendekatan fungsi menurut F. D. K. Ching yang sesuai kriteria meliputi²⁷:

²⁷ F.D.K. Ching, Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi, (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 36

- a. Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai aktivitas.
- b. Dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan
- c. Jarak sosial yang memadai.
- d. Privasi visual dan akustik yang memadai.
- e. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

Pendekatan fungsi menurut F.D.K Ching tersebut menjadi syarat untuk pemenuhan fungsi ruang yang diciptakan untuk “Third Space”, baik yang bersifat publik dan semi publik. Bahkan, kebutuhan ruang pendukung yang bersifat privat dan *service area* juga melengkapi area publik dan semi publik.

Kebutuhan ruang, baik untuk aktivitas formal khususnya bekerja, maupun informal dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir saat ini sangat berbeda, karena berbagai faktor. Di antaranya muncul ruang yang bersifat ‘office’ sekaligus ‘home’ sebagai bentuk tipologi ruang yang baru. Seperti yang dijelaskan oleh Phillip Ross berikut.²⁸

Work is now changing at an accelerated pace. Six forces are at play, from transport and the city, to sustainability and technology, demography and culture. All are challenging the demand for and typology of traditional office buildings inside a Central Business District (CBD). Instead of a single cluster, a vision of a polycentric city is slowly emerging, where people can work from a number of locations. Indeed the rise of "third space" a new typology in between "the office" and home, shows that future workspace will be more diverse and varied in both location and function.

Sesuai dengan penjelasan Phillip Rose, “Third Space” hadir sebagai bentuk tipologi ruang aktivitas baru. Maka pendekatan fungsi pada “Third Space” menjadi pendekatan pertama dalam mengidentifikasi sifat dan karakter ruang. Pendekatan fungsi ruang sebagai fasilitas dari kebutuhan aktivitas keempat komunitas dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- a. Ruang Multifungsi (bersifat publik): ruang yang mengakomodir aktivitas bersama dalam jumlah pengguna yang lebih dari dua puluh orang. Aktivitas tersebut di antaranya *transform knowledge* pada komunitas Akademi Berbagi dan ISN, beribadah secara berjamaah,

²⁸ Phillip Ross, *Typology Quarterly Offices*, The Architectural Review, Volume 232, Agustus 2012 (London: Emap Limited, 2012), hal. 77.

program sedekah di bulan Ramadhan, persiapan penyelenggaraan *event*.

- b. Ruang Beranda (bersifat publik): ruang yang bersifat informal dan sebagai area transisi antara halaman dan ruang dalam. Beranda sebagai tempat aktivitas berbincang yang sifatnya umum dan terbuka.
- c. Ruang Tamu (bersifat semi publik): ruang yang memfasilitasi aktivitas pertemuan antara komunitas yang berkepentingan dengan tamu yang memiliki tujuan khusus untuk berbincang dan mendiskusikan tujuan kedatangannya tersebut.
- d. Ruang Rapat (bersifat semi publik): ruang yang memfasilitasi aktivitas pertemuan formal dalam rangka mendiskusikan sesuatu dari masing-masing komunitas.
- e. Ruang Kerja (bersifat semi publik dan privat): ruang yang memfasilitasi aktivitas kerja para anggota komunitas. Area ini sebagai perwujudan dari *co-working space*.
- f. Ruang Ibadah (bersifat *service*): ruang yang memfasilitasi ibadah bagi anggota komunitas yang muslim, baik ibadah berjamaah maupun ibadah individu.
- g. Dapur (bersifat *service*): ruang yang memfasilitasi aktivitas dalam mempersiapkan makanan dan minuman untuk anggota komunitas maupun program sedekah di bulan Ramadhan.
- h. Toilet (bersifat *service*): ruang yang memfasilitasi anggota komunitas laki-laki dan perempuan dalam membersihkan diri.
- i. Area Wudhu (bersifat *service*): area yang memfasilitasi anggota komunitas muslim dalam bersuci sebelum beribadah, baik laki-laki maupun perempuan.

3. Pendekatan Ergonomi: Human Dimension Julius Panero

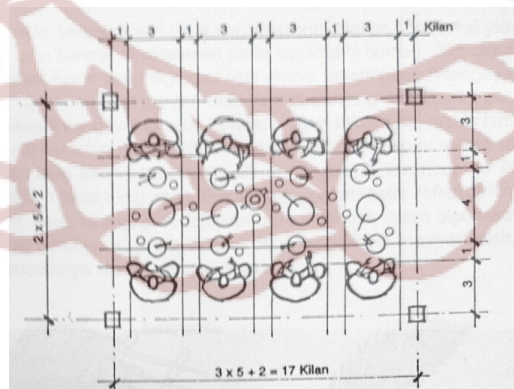
Pendekatan ergonomi merupakan pendekatan yang dilakukan dalam pemenuhan aspek kenyamanan dan keamanan dalam beraktivitas. Ergonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dalam melakukan kerja meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu objek, konsumsi kalori, kelelahan, dan pengorganisasian sistem

kerja.²⁹ Kondisi fisik seseorang dalam melakukan aktivitas atau bekerja didukung oleh kelima indera yang bersinergi di tubuhnya. Dukungan terhadap kelima indera tersebut sebagai prasyarat dalam menciptakan sarana dalam memenuhi aktivitas, kapasitas, dan antropometrik.

Antropometrik merujuk pada pengukuran proporsi dan besaran tubuh manusia.³⁰ Antropometrik dalam desain interior dibutuhkan dalam penciptaan desain *furniture* dan berpengaruh terhadap gerak pengguna, *lay out furniture*, dan sirkulasi ruang. Kebutuhan setiap antropometrik setiap ruang berbeda dan sesuai fungsinya. Antropometrik pada “*Third Space*” sebagai berikut.

a. Ruang Komunal Multifungsi (bersifat publik)

Pola aktivitas komunal anggota komunitas ISN dan Akademi Berbagi membutuhkan luasan ruang luas. Keduanya dapat difasilitasi dengan furniture maupun tidak. Aktivitas ISN selama ini dengan duduk *lesehan* beralaskan karpet dan meja sebagai sarana untuk menulis dan meletakkan buku atau Al-Quran. Aktivitas Akademi Berbagi difasilitasi *furniture* kursi dan tidak, karena sifat aktivitasnya menyimak tutorial dari pakar yang menyampaikan materi. Pola aktivitas tersebut dapat dengan pola antropometrik duduk bersila pada rumah jawa di area *rong-rongan* (area di antara keempat tiang utama/saka guru) berikut ini. Posisi satu orang duduk bersila butuh lebar lima kilan, dan kedalaman empat kilan. 1 kilan 16-20 cm. Jadi satu orang butuh 0,80 meter persegi.



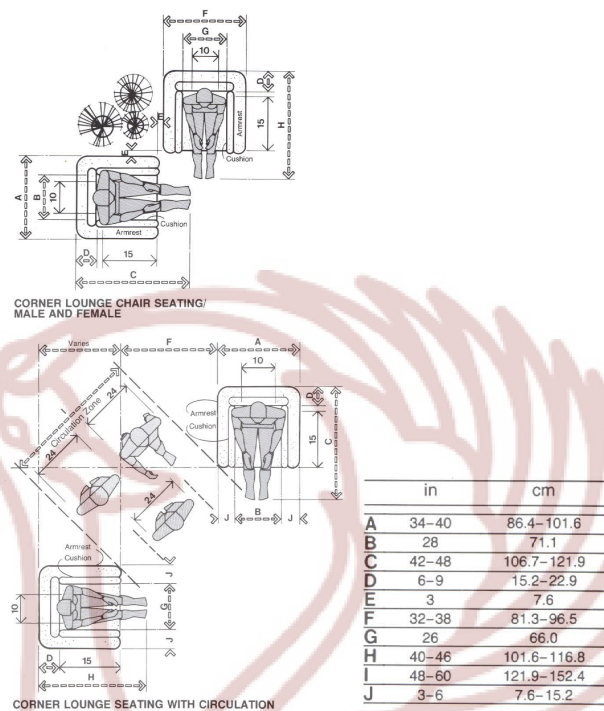
Gambar 2. Pola aktivitas dan ukuran duduk selamatan di area rong-rongan
(Sumber: Heinz Frick, 1997:123)

b. Ruang Beranda (bersifat publik) dan Ruang Tamu (bersifat semi publik)

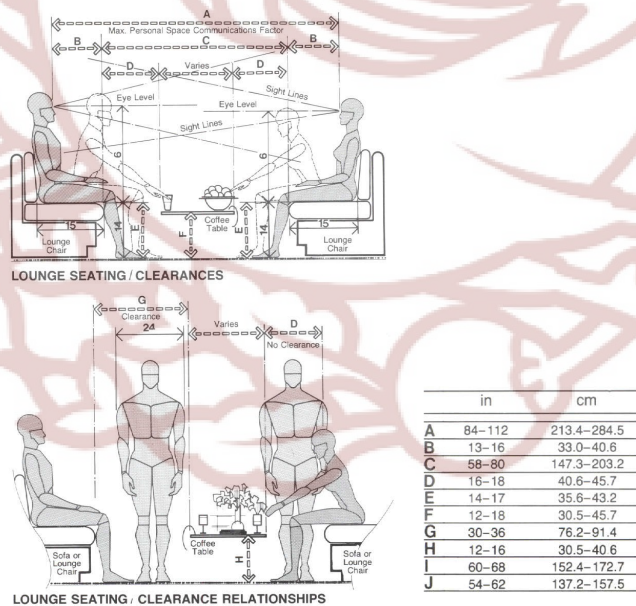
²⁹ J. Pamudji Suptandar, *Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*, (Jakarta: Djambatan, 1999), hal. 51.

³⁰ F. D. K. Ching, *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tata* (Jakarta: Erlangga, 2008), hal. 326.

Dimensi dan ukuran penempatan *furniture* di beranda dan ruang tamu baik secara horisontal maupun vertikal.

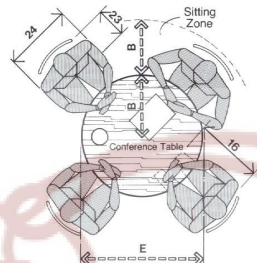
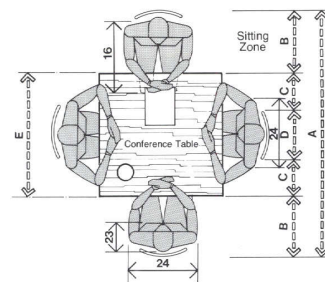


Gambar 3. Dimensi kebutuhan ruang duduk secara horisontal (Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:134)

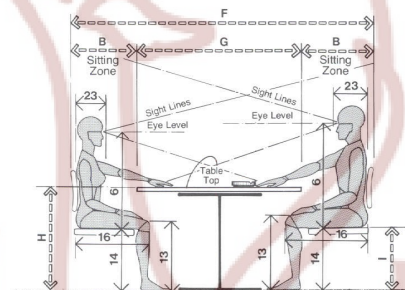


Gambar 4. Dimensi kebutuhan ruang duduk secara horisontal (Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:135)

c. Ruang Rapat (bersifat semi publik)



CONFERENCE TABLES / SQUARE AND CIRCULAR

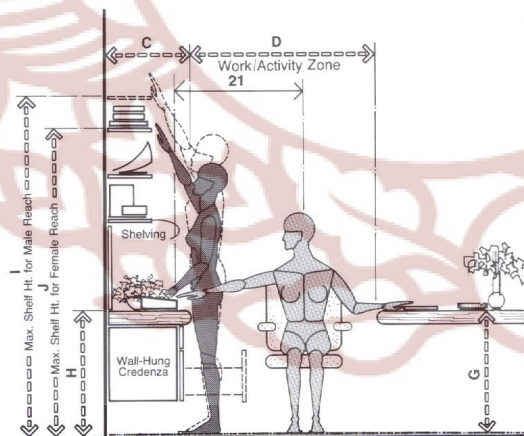


CONFERENCE TABLES / GENERAL MALE AND FEMALE CONSIDERATIONS

	in	cm
A	72-96	182.9-243.8
B	18-24	45.7-61.0
C	8-12	20.3-30.5
D	20-24	50.8-61.0
E	36-48	91.4-121.9
F	72-102	182.9-259.1
G	36-54	91.4-137.2
H	29-30	73.7-76.2
I	16-17	40.6-43.2

Gambar 5. Dimensi kebutuhan ruang rapat secara horizontal dan vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:192)

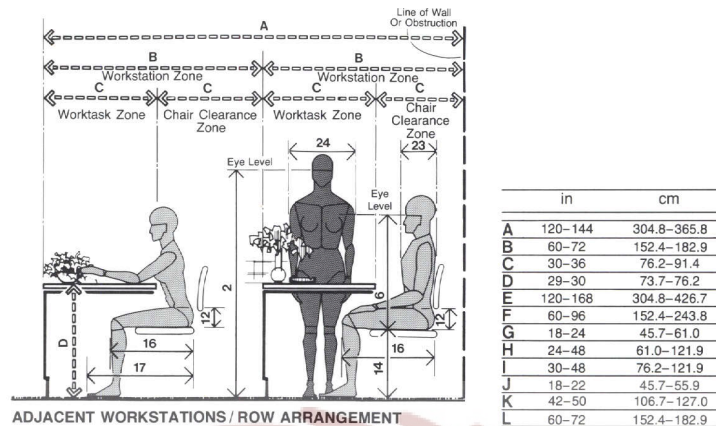
d. Ruang Kerja (bersifat semi publik dan privat)



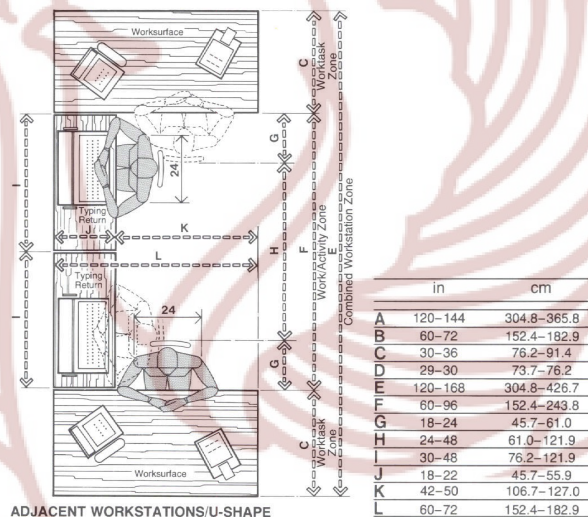
EXECUTIVE DESK / CRENDENZA CONSIDERATIONS

	in	cm
A	30-45	76.2-114.3
B	42 min.	106.7 min.
C	18-24	45.7-61.0
D	23-29	58.4-73.7
E	5-12	12.7-30.5
F	14-22	35.6-55.9
G	29-30	73.7-76.2
H	28-30	71.1-76.2
I	72 max.	182.9 max.
J	69 max.	175.3 max.

Gambar 6. Dimensi kebutuhan ruang kerja pribadi secara vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:173)



Gambar 7. Dimensi kebutuhan ruang kerja publik secara vertical.
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:180)



Gambar 8. Dimensi kebutuhan ruang kerja U shape secara horizontal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:180)

e. Ruang Ibadah (bersifat publik dan *service*)

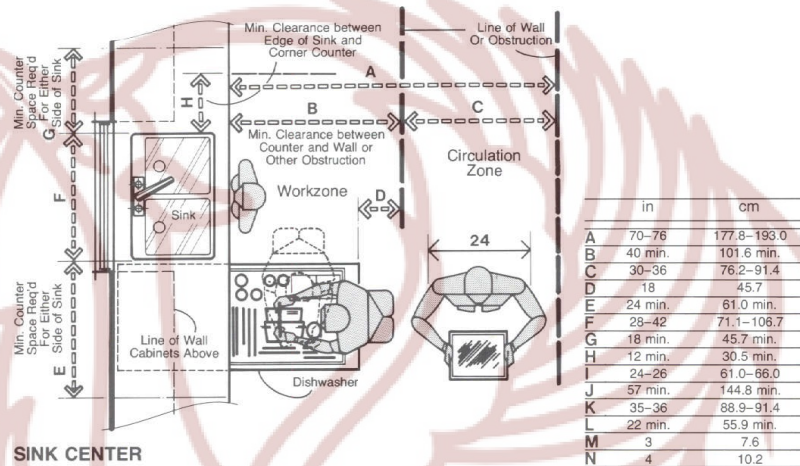
Kebutuhan dimensi antropometrik beribadah umat Islam diperkirakan dengan rata-rata ukuran tubuh laki-laki dewasa dan perempuan dewasa. Gerakan sholat dari berdiri takbiratul ikhram, ruku', sujud, hingga duduk ataqiyat awal dan akhir. Gerakan tubuh berdiri sebagai dasar kebutuhan dimensi rentang tubuh maksimal laki-laki dewasa 57.9 cm dan perempuan dewasa 47,8 cm.³¹ Ukuran tersebut ditambah sudut elevasi 40° untuk pergerakan siku ketika *takbiratul ikhram*. Gerakan ruku' dan sujud menggunakan dimensi tubuh manusia dewasa laki-laki untuk *space* maksimal. Dimensi gerakan ruku' diambil dari dimensi sisi terluar anggota tubuh sampai

³¹ Julius Panero dan Martin Zelnik, *Human Dimensions and Interior Spaces*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hal.102.

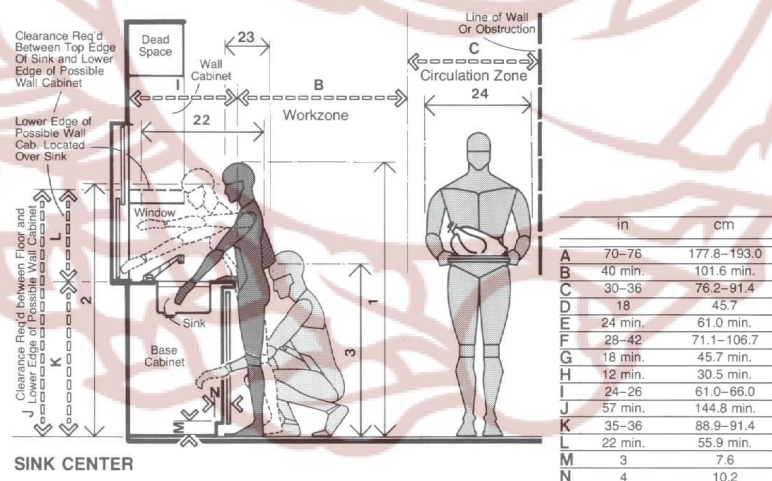
dengan ujung kepala sebesar 106,7 cm dan dimensi gerakan sujud diambil dari posisi tubuh seperti merangkak sebesar 147,8 cm.³²

f. Dapur (bersifat *service*)

Area ini terbagi dalam tiga titik penting aktivitas, yaitu *sink center*, *refrigerator center*, dan *range center*. Ketiganya memiliki dimensi secara horizontal dan vertikal.

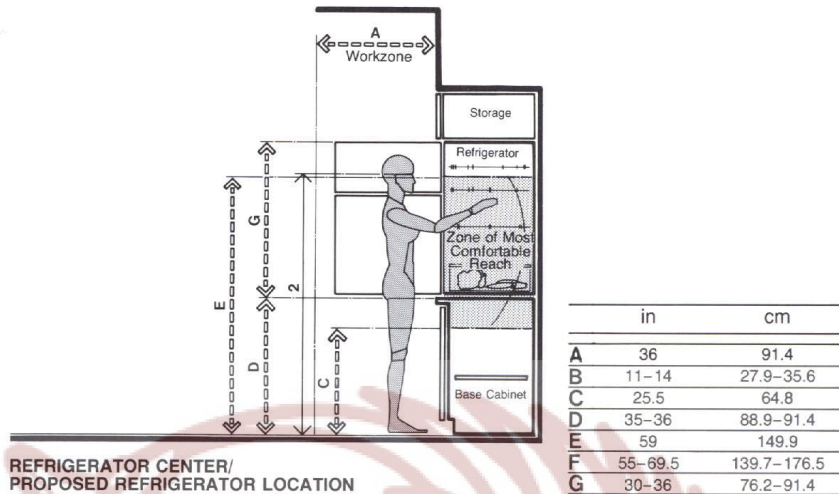


Gambar 9. Dimensi kebutuhan sink center secara horizontal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:160)

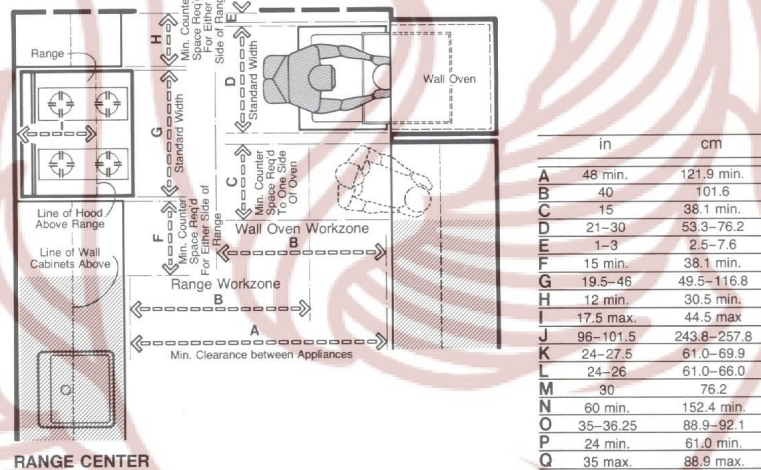


Gambar 10. Dimensi kebutuhan sink center vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:160)

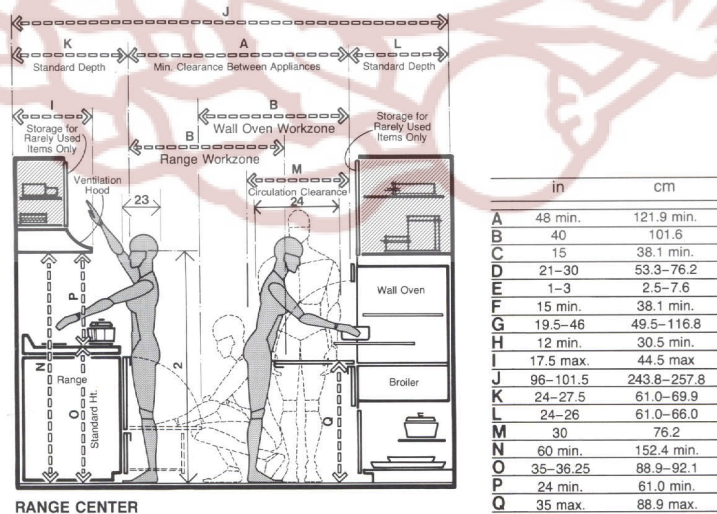
³²Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003: 102.



Gambar 11. Dimensi kebutuhan refrigerator center yang disarankan secara vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Matin Zelnik, 2003:161)

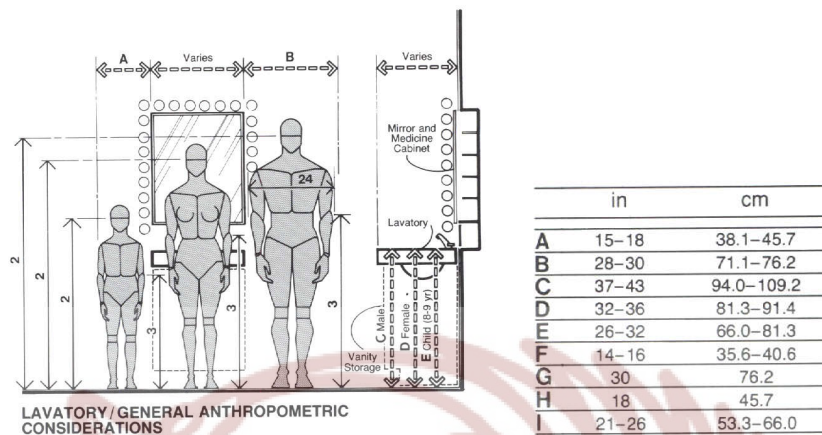


Gambar 12. Dimensi kebutuhan area memasak secara horisontal
(Sumber: Julius Panero dan Matin Zelnik, 2003:162)

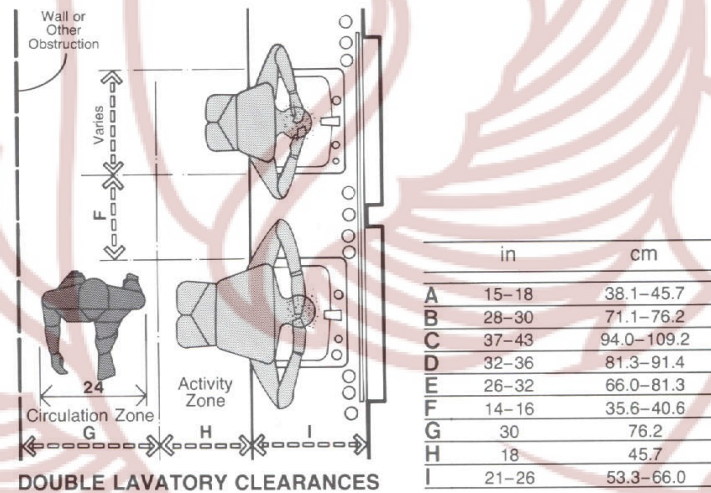


Gambar 13. Dimensi kebutuhan area memasak secara vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Matin Zelnik, 2003:162)

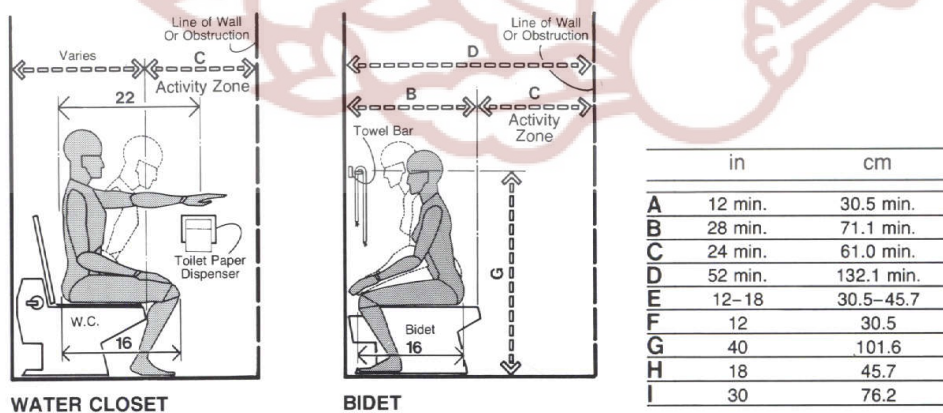
g. Toilet (bersifat service)



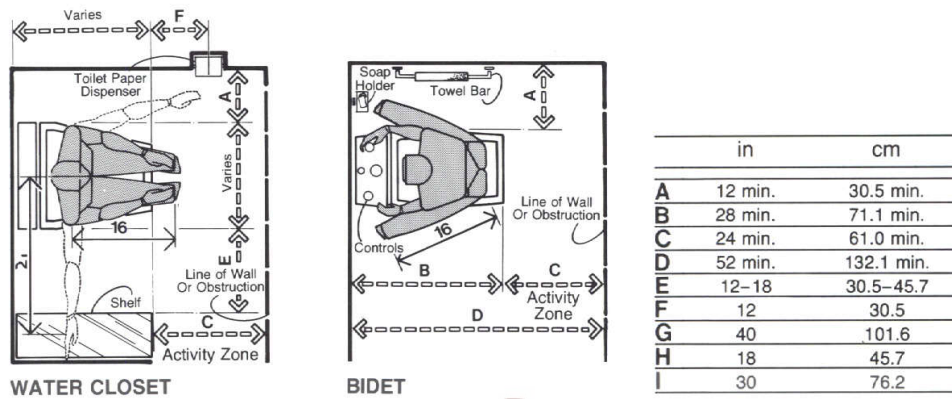
Gambar 14. Dimensi kebutuhan umum area lavatory secara vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Matin Zelnik, 2003:164)



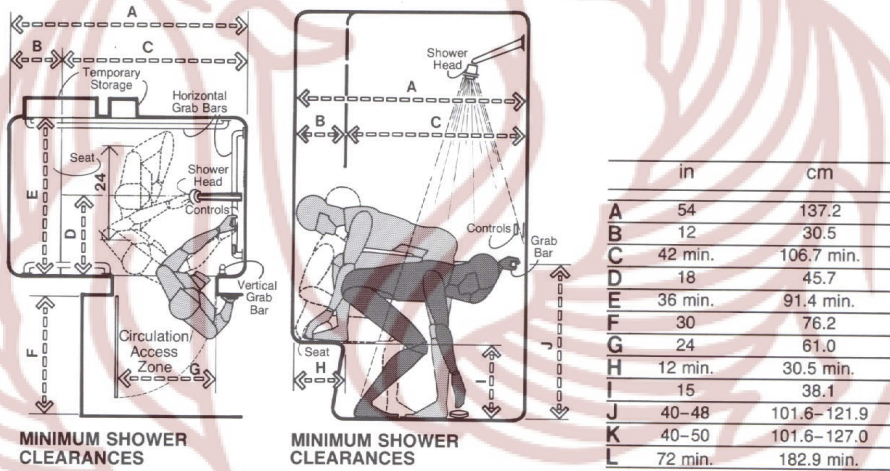
Gambar 15. Dimensi kebutuhan umum area lavatory ganda secara horisontal
(Sumber: Julius Panero dan Matin Zelnik, 2003:164)



Gambar 16. Dimensi kebutuhan area WC dan bidet secara vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Matin Zelnik, 2003:166)



Gambar 17. Dimensi kebutuhan area WC dan bidet secara horizontal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:166)



Gambar 18. Dimensi kebutuhan area shower secara horizontal dan vertikal
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:167)

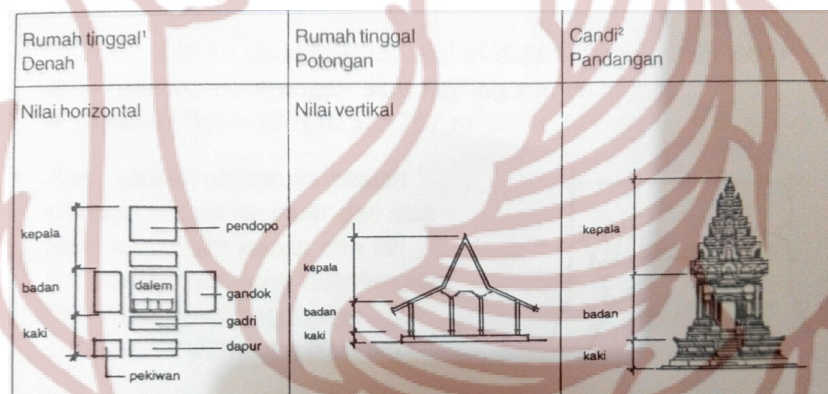
h. Area Wudhu (bersifat service)

Kebutuhan bersuci atau wudhu sebelum beribadah bagi umat muslim membutuhkan area yang sifatnya basah, bersih, dan suci. Dimensi area tersebut berdasarkan gerakan wudhu, baik dengan berdiri maupun dengan duduk bagi yang berusia lanjut. Dimensi berdiri dengan gerakan merunduk seperti ruku' selebar 106,7 cm. Gerakan berwudhu dengan duduk menggunakan dimensi orang duduk dengan mengambil jarak antara pantat sampai dengan ibu jari kaki di tambah lebar area kran dan area jatuhnya air wudhu dan air buangnya.

4. Pendekatan Tema dan Gaya

1) Tema Desain

Ide awal desain “*Third Space*” berpijak dari nilai *intangible* pendapa rumah jawa. Pendapa merupakan ruang terbuka dengan dinding garis imajiner yang terbentuk karena struktur utama bangunannya. Nilai dan makna letak pendapa pada rumah jawa secara horizontal dan vertikal dalam pola antropomorf dapat dijelaskan seperti gambar berikut. Secara horizontal kedudukan pendapa sebagai kepala, secara vertikal bangunan pendapa dapat diterjemahkan sesuai struktur penyusunnya dari lantai dan umpak sampai dengan atap.



Gambar 19. Pola antropomorf rumah jawa secara vertikal dan horisontal
(Sumber: Heinz Frick, 2007: 75)

Jika nilai dan makna pendapa sebagai kepala, maka desain “*Third Space*” harus dapat mereinterpretasikan ‘kepala’ pada tubuh manusia. ‘Kepala’ sebagai pusat akal manusia yang membedakan dengan makhluk Tuhan lainnya dan pusat berpikir konsep hidup seorang manusia, agar dia bisa terus hidup. Begitu juga visi untuk desain “*Third Space*”, harus menjadi pusat aktivitas komunitas yang dapat memberikan manfaat dan terus hidup.

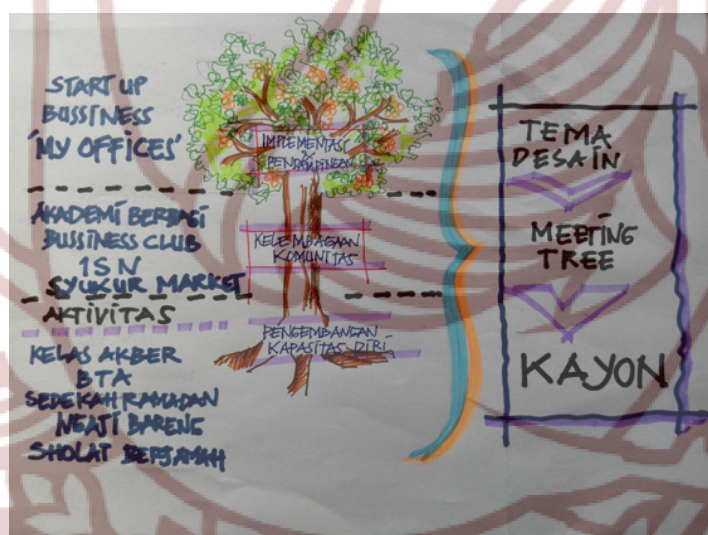
Hidup bagi manusia jawa dalam pewayangan disimbolkan dengan wayang gunung atau kayon. Gambar kayu atau *wit* atau pohon menjadi unsur utama kayon.

Kayon berasal dari bahasa Arab ‘khayyu’ yang berarti hidup yang melambangkan kehidupan terdapat di jagad raya (dunia). Di dalam kayon terdapat berbagai macam makhluk, antara lain: tanam tuwuh (pepohonan)

yang diartikan sebagai pohon kalpataru bermakna pohon hidup, sumber kehidupan, sumber kebahagiaan.³³

Dalam pertunjukan wayang kulit menjadi pembuka (*talun*) dan penutup (*tancep*). Pertunjukan wayang kulit berfungsi sebagai tontonan sekaligus tuntunan masyarakat. Makna wayon dalam pertunjukan wayang kulit adalah simbol jagad semesta alam, yang melambangkan awal dan akhir kehidupan yang menjadi pembuka dan penutup tontonan sekaligus tuntunan.

Wayon digambarkan berupa pohon. Pohon dan bagian-bagiannya menjadi simbol pola aktivitas para komunitas di “*Third Space*”, sehingga fasilitas ini menjadi “*meeting tree*” bagi mereka. Pola tersebut dikelompokkan sesuai dengan ranah aktivitas, luasan ruang, fasilitas *furniture*, dan alat-alat pendukungnya. Jika diterjemahkan secara sederhana “*meeting tree*” dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2. Pola aktivitas komunitas menjadi tema desain “meeting tree” atau wayon

(Gambar: Dhian Lestari Hastuti, Oktober 2016).

Pengelompokan aktivitas diletakkan di sisi kiri pada bagan, sebagai dasar memahami karakteristik dan kelengkapan ruang yang dibutuhkan. Kemudian dikelompokkan sesuai kebutuhan dasar pada setiap individu komunitas untuk berinteraksi, berkoneksi, dan berkolaborasi. Sasaran dari kebutuhan dasar komunitas tersebut adalah ranah kognitif (otak), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan atau kemampuan bertindak).

³³ Woro Zulaela, Peranan Wayang Kulit Dalam Pengembangan Budaya Islam, Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah, IKIP Veteran Semarang (Semarang: 2011), hal: 95-96.

Dalam bagan ranah kognitif dan afektif termasuk dalam zona pengembangan kapasitas diri, dengan simbol akar. Dari zona pengembangan kapasitas diri dipayungi lembaga atau komunitas, disimbolkan dengan batang pohon. Komunitas menghasilkan anggota-anggota berpengetahuan dan berakhlak baik yang membutuhkan pendampingan dalam mengimplementasikan ranah kognitif dan afektif. Tahapan ini termasuk dalam ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak. Simbol ranah psikomotorik adalah ranting, daun, serta buah. Setiap ranah mewakili bagian tubuh pohon dan menjadi pola zonasi ruang “*Third Space*”. Jadi fungsi “*Third Space*” dapat disimbolkan seperti pohon atau kayon, yang hidup, menghidupkan, dan memberi kebahagiaan.

2) Pendekatan Gaya

Visual perception (struktur penyusun) dan *visual impression* (kesan atau suasana ruang) menjadi tugas pokok seorang desainer interior. Konsep desain menterjemahkan keduanya dalam beberapa tahapan. Selain tema desain, gaya desain sangat penting dalam mendukung *visual impression*.

Suasana “*Third Space*” dibutuhkan untuk mendukung tema kayon, yang berarti pohon hidup. Pohon menghasilkan material kayu yang dibutuhkan untuk struktur bangunan, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, dan elemen estetis ruang. Kayu dapat diolah sesuai dengan kebutuhan gaya desain interior.

Sejarah periodisasi gaya interior dunia, terdapat satu masa penting perkembangan desain, yaitu gaya Skandinavia. Skandinavia adalah istilah geografis untuk menyebut kawasan di Eropa utara yang terdiri dari lima negara yaitu Denmark, Norwegia, Swedia, Finlandia dan Islandia. Gaya Skandinavia mendapatkan pengaruh yang kuat dari pendekatan *Art & Craft Movement* dari Inggris yang dimotori oleh William Morris dan oleh *Deutscher Werkbund* di Jerman. Ideologi modernisme membawa pengaruh yang kuat terhadap negara-negara Skandinavia, namun mereka tetap kritis untuk tetap menempatkan karakter dan tradisi Skandinavia dengan kuat.

Jonathan Wodham dalam Jamaludin dkk³⁴ berpendapat bahwa gaya Skandinavia berkembang mengacu pada sikap umum dalam pengembangan nilai-nilai estetika yaitu a) nilai-nilai *craftmanship*, b) penghargaan yang tinggi terhadap alam dan c) penghargaan terhadap imajinasi desainer. Gaya Skandinavia memberikan penghargaan tinggi terhadap unsur alam sebagai material. Hal tersebut karena menginterpretasikan nilai-nilai manusiawi yang terdapat dalam karakter budaya Skandinavia. Penggunaan material alam, dipicu oleh antara lain pernyataan perintis desain Modern Finlandia, Alvar Aalto, “the human body should come into contact only with organic material”³⁵.

Berdasarkan referensi tersebut maka, “*Third Space*” dengan tema kayon sangat sesuai dengan desain gaya Skandinavia. Apalagi “*Third Space*” merupakan reinterpretasi dari pendapa dalam kompleks rumah Jawa, di mana kayu menjadi unsur utama. Hal prinsip desain Skandinavia pada interior kayon adalah material alam harus bersentuhan langsung dengan tubuh manusia.

1) Bentuk Desain

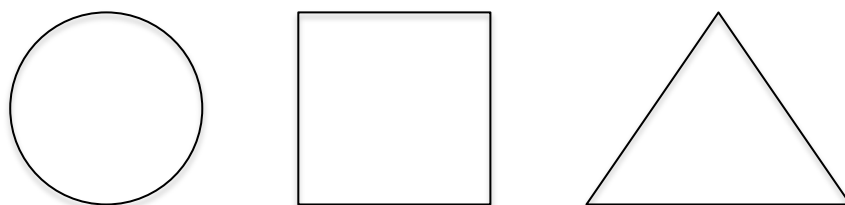
Prinsip modern menjadi pengaruh kuat pada gaya Skandinavia, utamanya pengaruh modernisme dari Bauhaus, Jerman. Prinsip modernisme disikapi dengan kritis oleh masyarakat Skandinavia dan diadaptasi dengan menyesuaikan karakter mereka. Paham fungsionalisme menjadi semangat modernisme yang menghendaki bentuk yang sederhana, jujur dalam menunjukkan material dan konstruksi, sesuai bagi peruntukannya, tidak memakai ornamen dan dibuat dengan standardisasi.

Perkembangan konsep desain bentuk Skandinavia di Denmark membagi dua model. Pertama, bentuk empat persegi panjang rendah untuk desain yang tidak berhubungan langsung dengan manusia, seperti desain gedung. Kedua, bentuk ‘abstrak organik’ bentuk yang menggunakan referensi bentuk dari alam. Sementara Bauhaus menggunakan prinsip bentuk ‘abstrak geometrik’, yaitu bentuk dasar dalam desain, seperti lingkaran, persegi, dan

1) ³⁴ Jamaluddin dkk. *Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavia*, ITB.J. Vis. Art. Vol. 1 D, No 2, (Bandung: ITB Press: 2007), hal. 159.

³⁵ Jamaluddin dkk, 2007: 159.

segitiga.³⁶



Gambar 20. Bentuk “abstrak geometrik” yang digunakan Bauhaus dalam desain.

(Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Pada perkembangannya saat ini seperti yang dituliskan Rachel Odgen³⁷ bahwa, *The essence of the look lies in its clean lines, repeating shapes and a softminimalism that aims to be crisp without feeling stark. Consider whether every element is essential and take away those that are not.* Uraian Rachel Odgen menjadi acuan dalam menciptakan komposisi bentuk dan ruang pada “*Third Space*”.

Konsep bentuk pada desain fasade arsitektur “*Third Space*” dianalisis dengan bentuk denah pendapa dan menyesuaikan bentuk tapak tanah. Bentuk denah pendapa persegi, sehingga *existing* bangunan mengikutinya. Pola pembagian ruang dan peletakan *furniture*nya menyesuaikan *existing* serta fungsinya. Unsur lokalitas arsitektur Nusantara tervisualkan pada bangunan “*Third Space*”. Kesemuanya menggunakan prinsip garis yang bersih, pengulangan bentuk, yang bertujuan untuk menciptakan suasana minimalis ringan tetapi kreatif, agar sesuai dengan roh aktivitas komunitas.

2) Warna Desain

Warna desain “*Third Space*” sesuai dengan tema dan gaya desain Skandinavia. Gaya desain Skandinavia berkembang di Amerika pada tahun 1940an dan terkenal dengan Dekade Skandinavia. Hal tersebut sebagai bentuk pengakuan Amerika terhadap desain Skandinavia yang terkenal praktis,

³⁶ Charlotte Fiell dan Peter Fiell dalam Jamaluddin dkk. *Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavia*, ITB.J. Vis. Art. Vol. 1 D , No 2,(Bandung: ITB Press: 2007), hal. 167.

³⁷Rachel Odgen, *The Art of Simplicity, Country Life*, (London: Time Inc. (UK) Ltd, 2016)

sederhana, mudah dalam perawatan, indah, dan *homey*, dengan material kayu berwarna pucat khas Skandinavia.

Gaya Skandinavia terus berkembang dan hidup di industri *furniture* seluruh negara-negara di dunia. Pada perkembangan terakhir untuk tren 2016 para desainer kembali mendesain dengan tradisi alam Skandinavia, termasuk masalah warna.

*To stay true to Nordic fundamentals, choose beautifully crafted forms, natural materials and a pure, pared-back colour palette. Most palettes feature white, greys, sky blues and cream -muted basics that work well together and can carry a brighter accent colour in moderation. Balance this with layers of wood and texture. Bentwood furniture and flooring in pale timbers, such as maple, adds classic warmth. For a richer look, darker woods can be substituted. Alternatively, try using a grey oil to tone down the yellow in woods such as pine or oak. Pattern follows similar rules- mid-century Scandinavian style calls for geometric abstraction, prints inspired by nature and line illustrations.*³⁸

Berdasarkan perkembangan konsep warna pada desain dan gaya Skandinavia sekarang, maka “*Third Space*” didesain dengan arahan tersebut, fungsi, dan tren warna tahun mendatang. Di antara warna-warna yang menjadi trend Skandinavia 2016 dan tahun 2017 menurut Donna Frasca (*intuitive colour expert*) adalah sebagai berikut.



Gambar 21. Colour tren 2016
(Sumber: decoratingbydonna.com, diakses tanggal 31 Oktober 2016, pukul 04.30WIB)

³⁸ Rachel Odgen, *The Art of Simplicity*, Country Life, (London: Time Inc. (UK) Ltd, 2016)



Gambar 22. Colour tren 2017
(Sumber: decoratingbydonna.com, diakses tanggal 31 Oktober 2016, pukul 04.30WIB)

Warna tren 2016 dan 2017 sebagai arahan desain dalam implementasi ke dalam pemilihan material atau bahan dan penyelesaiannya. Warna monokrom dan komplementer dipilih sebagai pertimbangan dalam menentukan emphasis dan harmoni ruang.

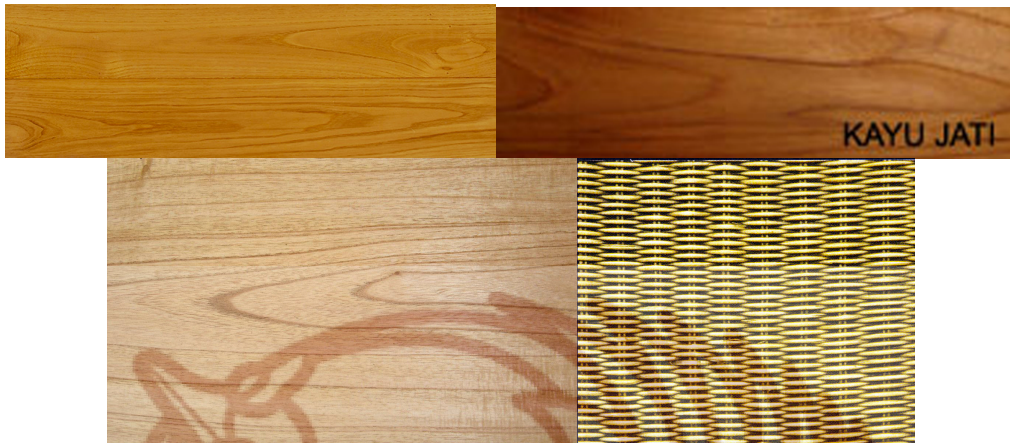
3) Bahan dan Penyelesaian (*Finishing*)

Tradisi alam desain Skandinavia menjadi dasar pemilihan bahan, pengolahan bahan, dan penyelesaiannya. *Scandinavian design is rooted in natural traditions, those of understated simplicity and elegance, with discerning respect for the inherent character of material.*³⁹ Gaya Skandinavia selalu menampilkan karakter material dengan kuat dengan berbagai upaya mengolah material alam untuk mencapai kesederhanaan dan elegan.

Berdasarkan prinsip gaya Skandinavian maka karakter material alam seperti kayu jati, mindi, rotan, bata ekspos, batu alam, dan acian semen menjadi bahan terpilih untuk desain "*Third Space*". Setiap bahan tersebut memiliki keunggulan masing-masing. Kayu jati terbukti sebagai kayu berkualitas nomor satu, sehingga dipilih sebagai material struktur bangunan dan beberapa *furniture* yang membutuhkan kekuatan dan keawetan. Seratnya bagus untuk ditampilkan dalam struktur bangunan maupun *furniture*. Kayu Mindi berkarakter kasar dan warnanya kuning keputihan. Karakternya dipilih untuk desain *furniture* yang berwarna pucat, sehingga bisa *difinishing* alami

³⁹ Anya Georjevic, *Natural Selection*, The Globe and Mail, Toronto, 26 Maret 2016.

maupun berwarna sesuai dengan desain Skandinavia dan. Bahan rotan dipilih untuk bahan kombinasi dengan kayu utama.



Gambar 23. Pilihan bahan alam untuk struktur dan *furniture* “*Third Space*”

Semua bahan diolah dengan prinsip alami tanpa bahan kimia yang merusak lingkungan. Bahan kayu juga memanfaatkan prinsip *recycle* dari kayu sisa struktur bangunan dengan mempertimbangkan prinsip komposisi yang selaras dengan gaya Skandinavia.



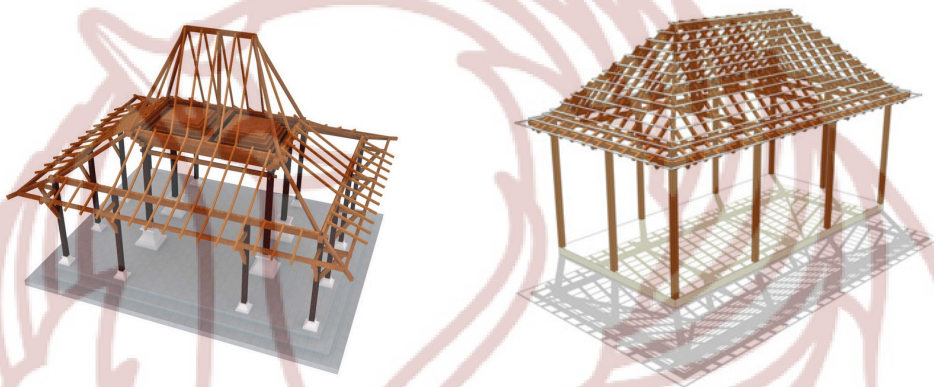
Gambar 24. Olahan kayu sisa struktur bangunan untuk *furniture* “*Third Space*”
(sumber: <https://332lab.wordpress.com/2013/07/> diakses, 25 Oktober 2016, pukul 20.35 WIB)



Gambar 25. Material pendukung struktur dan *furniture* “*Third Space*”

4) Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang pendapa terdiri atas tiang-tiang struktur dan konstruksi atap serta lantai yang ditinggikan dari permukaan tanah halaman. Gambar berikut pendapa joglo untuk keluarga raja dan pendapa limasan untuk keluarga bangsawan. Tiang-tiang struktur membentuk garis imajiner dinding yang membatasi area halaman dengan pendapa. Garis imajiner tersebut direinterpretasikan ke dalam elemen pembentuk ruang “*Third Space*”.



Gambar 26. Struktur pendapa joglo dan limasan dengan bukaan yang dibentuk oleh tiang (Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/> diakses 26 Oktober 2016, pukul 18.30 WIB)

Komunitas ISN membutuhkan ruang tanpa sekat ketika mereka melaksanakan sholat berjamaah, kelas Baca Tulis Al-Quran, Ngaji Bareng, dan sedekah bulan Ramadhan. Baik dari sisi dari sisi aktivitas (*lesehan* atau duduk di kursi) maupun jumlah anggota komunitas yang terlibat. Begitu juga dengan Akademi Berbagi dengan penyelenggaraan kelas dari para pakar, bahkan dibutuhkan dukungan peralatan proyektor untuk presentasi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka “*Third Space*” didesain dengan elemen pembentuk ruang yang akses dan bukaannya mendominasi di bagian dinding dan tanpa struktur di bagian tengah ruang.

Reinterpretasi pendapa lebih kepada fungsi dan kedudukan pendapa pada rumah Jawa serta nilai dan makna immaterialnya. Nilai immaterial pendapa ke dalam “*Third Space*” diimplementasikan dengan pola kayon, sehingga elemen pembentuk ruang dibuat maksimal fungsinya untuk komunitas. Unsur alam menjadi bagian dari “*Third Space*”, seperti pendapa menghadirkan unsur alam sebagai pandangan. Dukungan desain pintu dan

jendela dibuat terbuka 180° segaris dengan dinding untuk dapat menghadirkan pandangan alam tersebut. Gambar berikut sebagai inspirasi dalam membuat elemen pembentuk ruang, termasuk sistem dan arah bukaan.



Gambar 27. Struktur pendapa joglo dan limasan dengan bukaan yang dibentuk oleh tiang
(Sumber: <https://interiorudayana14.files.wordpress.com/2014/05/scandinavian-design-and-eco-green-home-2.jpg?w=358&h=250> diakses 26 Oktober 2016, pukul 18.30 WIB)

5) Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang didominasi dengan *furniture* dengan prinsip desain Skandinavia yang menggunakan material alam Indonesia. Desain furniture menyesuaikan kebutuhan aktivitas masing-masing komunitas dan diletakkan di ruang sesuai dengan konsep kayon. Berikut *ambiance furniture* pada “*Third Space*”.



Gambar 28. *Ambiance* elemen pengisi ruang

6) Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang ditentukan oleh aspek sirkulasi udara dan pencahayaan. “*Third Space*”. Kebutuhan sirkulasi udara difasilitasi oleh akses dan bukaan pada struktur dinding. Nilai immaterial pendapa sebagai ruang komunal terbuka terwujud pada “*Third Space*” saat aktivitas berlangsung,

dengan pintu, jendela dan lubang angin yang dibuka penuh. Semua ruang didesain tanpa alat pendingin udara.

Akses pintu dan bukaan jendela serta lubang angin tidak hanya sebagai sumber sirkulasi udara namun juga sebagai sumber pencahayaan di siang hari. Pencahayaan buatan dibutuhkan ketika aktivitas malam hari. Lampu LED dipilih untuk pencahayaan semua ruang. Desain akses pintu, bukaan jendela, lubang angina, dan lampu LED sebagai implementasi prinsip hemat energi, ekonomis, dan ramah lingkungan.

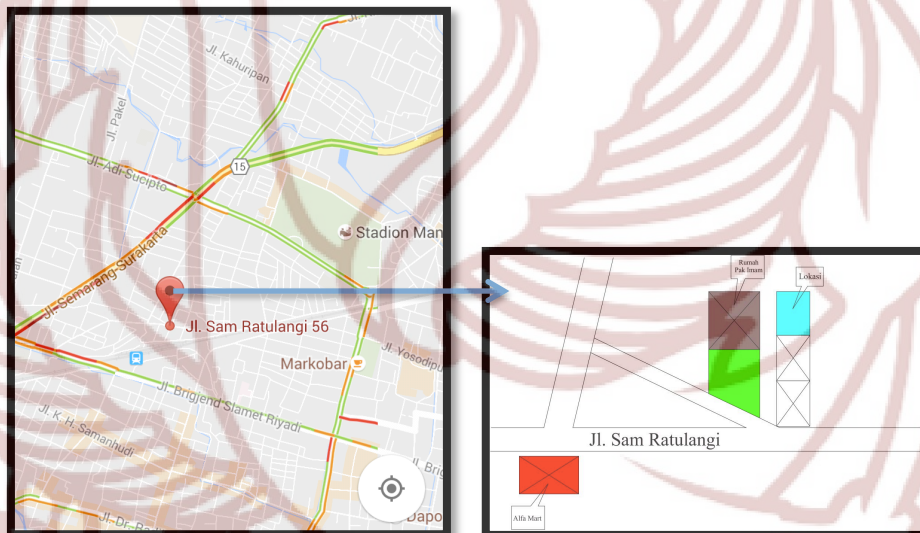


BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL DESAIN

A. Analisis Site Plan

Lokasi *site plan* “Third Space” terletak di jalan Sam Ratulangi nomor 56 C, Manahan, Banjarsari, Solo. Pada peta di bawah ini dapat dilihat bahwa *site plan* dekat dengan akses jalan utama kota Solo. Di sisi selatan jalan Slamet Riyadi, di sisi timur jalan Hasanuddin, di sisi utara jalan Adi Sucipto, di sisi barat jalan Solo-Semarang. Beberapa ruang publik kota komersil dan non komersil terletak di keempat jalan tersebut. Fasilitas yang terdekat adalah stadion Manahan, di mana masyarakat Solo melakukan aktivitas olahraga, sehingga mudah bagi orang untuk mengetahui arah jalan menuju “*Third Space*”



Gambar 29. Site plan dan tapak “*Third Space*”

“Third Space” terletak di tapak tanah rumah pribadi Imam Subchan, tepat di depan rumahnya yang menghadap ke timur. Tapak tanah memungkinkan dibangun dengan arah hadap bangunan ke barat dan mendapatkan sinar matahari lebih lama dibandingkan arah mata angin lainnya. Kondisi ini menjadi pertimbangan utama untuk menciptakan kondisi ruang pada “*Third Space*” nyaman dan tidak silau.

B. Sistem Operasional

Sistem operasional sesuai dengan kebutuhan para komunitas. Berdasarkan data aktivitas mereka, jadwal paling pagi jam 07.00 WIB dan

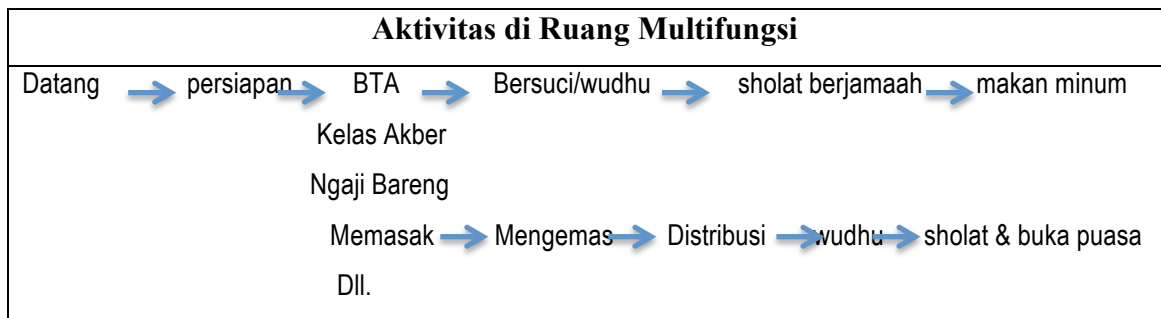
paling malam jam 23.00 WIB. Jadwal aktivitas tersebut berlangsung ketika anggota komunitas ISN menyiapkan event khusus, persiapan sedekah Ramadhan dan komunitas Syukur Market menyiapkan produk untuk pameran di beberapa ruang publik Kota Solo.

No	Fasilitas	Waktu Operasional	Sistem Aktivitas
1	Ruang Multifungsi	Senin-Minggu, Pukul 07.00-23.00 WIB	Fleksibel sesuai kebutuhan komunitas, khususnya ISN dan Akber Solo
2	Ruang Rapat	Senin-Jumat, Pukul 10.00-17.00 WIB	Kebutuhan rapat untuk semua komunitas, khususnya business class dan Syukur Market.
3	Ruang Kerja	Senin-Jumat, Pukul 08.00-17.00 WIB	Operasional pengelolaan “ <i>Third Space</i> ” dan aktivitas komunitas business class dan Syukur Market.
4	Ruang Tamu	Senin-Minggu, Pukul 08.00-21.00 WIB	Pelayanan bagi masyarakat yang menginginkan sewa ruang “ <i>Third Space</i> ” dan kerjasama dengan salah satu komunitas.
5	Pantry	Senin-Minggu, Pukul 08.00-21.00 WIB	Sesuai dengan operasional ruang tamu
6	Dapur	Senin-Minggu, Pukul 07.00-17.00 WIB	Operasional mendukung aktivitas ISN di bulan Ramadhan dan mendukung persiapan konsumsi untuk aktivitas di ruang multifungsi
7	Mushola	<i>Full time</i>	Sesuai kebutuhan ibadah

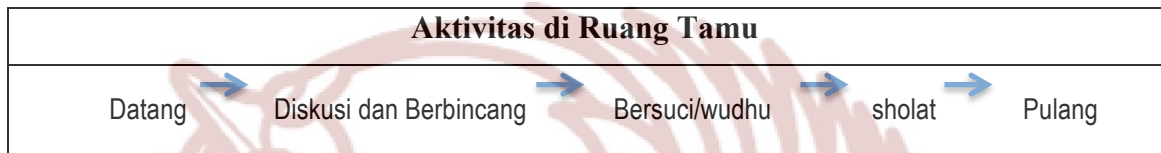
Tabel 1. Sistem Operasional

C. Pola Aktivitas

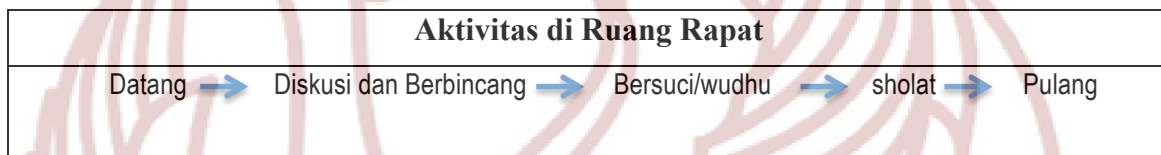
“Third Space” didesain sesuai pola aktivitas masing-masing komunitas. Alur kegiatan dari setiap program dicermati sejak kedatangan para anggota komunitas sampai mereka pulang. Kemudian pola tersebut memberikan data kebutuhan ruang dan kelengkapannya.



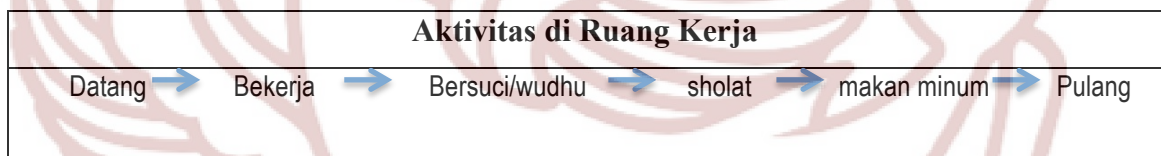
Skema 1. Sistem Operasional Ruang Multifungsi



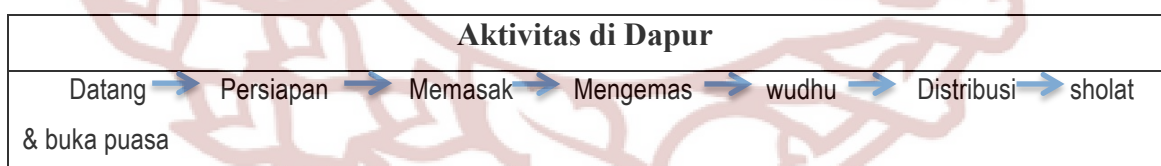
Skema 2. Sistem Operasional Ruang Tamu



Skema 3. Sistem Operasional Ruang Rapat



Skema 4. Sistem Operasional Ruang Kerja



Skema 5. Sistem Operasional Ruang Dapur

Dari pola aktivitas tersebut dizonasi area apa saja yang menjadi skala prioritas menjadi yang utama dapat diakses semua anggota komunitas dan orang umum. Begitu juga dengan ruang-ruang lain yang bersifat semi publik, privat, dan service.

D. Kebutuhan Ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Furniture & pendukung
1. Anggota ISN – Aktivitas BTA	a. Persiapan b. Baca Tulis al_Quran c. Ibadah-Sholat berjamaah d. Makan & minum e. Membersihkan diri	1. Ruang multifungsi 2. Toilet	A. Meja B. Karpet C. Cabinet D. Sound system
2. Anggota ISN- Aktivitas Ngaji Bareng	Persiapan Beribadah Menyimak kajian Makan & minum Membersihkan diri	Ruang multifungsi Wudhu area Toilet	Meja Karpet Cabinet Sound system
3. Anggota ISN- Mempersiapkan event	Persiapan Beribadah Berdiskusi Berkoordinasi Bekerja Makan & minum Membersihkan diri	Ruang multifungsi Ruang Kerja Ruang Rapat Ruang tamu Wudhu area Mushola Toilet	Meja Karpet Cabinet Meja kerja Kursi Kerja Kursi tamu Meja tamu Meja rapat Kursi rapat
4. Anggota ISN- Kajian Fiqih Wanita	Persiapan Beribadah Menyimak kajian Makan & minum Membersihkan diri	Ruang multifungsi Wudhu area Toilet	Meja Karpet Cabinet Sound system
2. Anggota Akber	1. Persiapan 2. Menyimak 3. Berdiskusi 4. Membersihkan diri	a. Ruang multifungsi b. Toilet	1. Kursi/karpet 2. LCD Proyektor 3. Sound system
3. Anggota Bussiness Club	1. Persiapan 2. Konsultasi 3. Berdiskusi 4. Bekerja 5. Rapat 6. Beribadah 7. Makan & minum 8. Membersihkan diri	Ruang Kerja Ruang Rapat Ruang tamu Wudhu area Mushola Toilet	Meja Karpet Cabinet Meja kerja Kursi Kerja Kursi tamu Meja tamu Meja rapat Kursi rapat
4. Anggota	Persiapan	Ruang Kerja	Meja

pengurus Syukur Market	Beribadah Berdiskusi Berkoordinasi Bekerja Makan & minum Membersihkan diri	Ruang Rapat Ruam tamu Wudhu area Mushola Toilet	Karpet Cabinet Meja kerja Kursi Kerja Kursi tamu Meja tamu Meja rapat Kursi rapat
------------------------	---	---	--

Tabel 2. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan tabel kebutuhan ruang, dapat disimpulkan ruang apa saja yang dibutuhkan. Beberapa aktivitas komunitas dapat diakomodir di satu area dan dikelola dengan perbedaan jam operasional. Kebutuhan ruang pada desain “*Third Space*” sebagai berikut.

1. Ruang multifungsi (komunal)
2. Ruang kerja
3. Ruang tamu
4. Ruang rapat
5. Mushola
6. Toilet
7. Dapur
8. Pantry.

Selanjutnya, dari kebutuhan ruang dihitung kapasitas setiap ruang, agar jumlah orang yang beraktivitas dapat diketahui.

E. Kapasitas Ruang

Kapasitas ruang adalah daya tampung ruang sesuai dengan kebutuhan aktivitas dan sifat aktivitas. Aspek jumlah orang dan perlengkapan pendukung, serta sirkulasi sebagai tolak ukur kapasitas ruang.

1. Ruang Multifungsi

Ruang Komunal Multifungsi digunakan oleh berbagai aktivitas, baik dengan furniture maupun tidak (duduk di lantai beralaskan karpet). Kapasitas ruang dihitung berdasarkan kebutuhan ruang gerak satu orang ketika sholat dan duduk bersila di area *rong-rongan* pendapa. Ruang multifungsi diperkirakan dapat menampung 40-50 orang dengan *furniture* dan tanpa *furniture*

2. Ruang kerja

Ruang kerja yang bersifat semi publik berkapasitas empat orang untuk anggota komunitas Bussiness Club dan Syukur Market. Keduanya bisa saling bergantian menggunakan fasilitas during kerja. Ruang kerja yang bersifat privat diakomodir untuk kapasitas 1 orang.

3. Ruang Tamu dan Beranda

Ruang tamu disediakan untuk tamu yang bersifat formal berkapasitas empat orang. Beranda atau *teras* untuk anggota komunitas Bussiness Club dan Syukur Market bersifat informal berkapasitas kurang lebih 8 orang.

4. Ruang rapat

Ruang rapat berkapasitas enam orang dengan fasilitas pendukung cahaya dan alat pendukung.

5. Mushola

Mushola adalah tempat ibadah yang bersifat *service* di area semipublik dan berkapasitas 4-5 orang.

6. Toilet

Toilet adalah ruang yang bersifat *service* dan mendukung kegiatan yang bersifat publik dan semi publik. Toilet yang mendukung kegiatan publik dibedakan untuk laki-laki dan perempuan masing-masing satu, sedangkan di area semi publik disediakan satu toilet. Perbedaan tersebut disesuaikan dengan jumlah anggota komunitas yang beraktivitas.

7. Dapur

Dapur bagian penting dari aktivitas komunitas ISN dalam program Sedekah Ramadhan. Dapur berkapasitas 4-5 orang, dengan rincian dua koki tiga asisten.

8. Pantry atau Dapur Bersih

Pantry atau dapur bersih adalah ruang yang bersifat *service* pada area semi publik. Pantry digunakan untuk aktivitas memasak yang sifatnya lebih ringan, seperti membuat minuman dan menghangatkan makanan. Ruang ini disediakan untuk mendukung aktivitas di ruang kerja, rapat, dan ruang tamu.

F. Luasan Ruang

1. Ruang Multifungsi

Luas ruang multifungsi berdasarkan kebutuhan ruang gerak seseorang ketika sholat membutuhkan lebar maksimal 57,9 cm ditambah sudut elevasi 40° untuk gerakan tangan takbiratul ikhram, jadi sebesar 87,9 cm. Gerakan ruku' dan sujud membutuhkan ruang gerak 147,8 cm. Jadi satu orang butuh 1.3 meter persegi. Jika ruang multifungsi berkapasitas 50-60 orang maka luas ruang yang dibutuhkan $1.3 \times 40 \text{ orang} = 52 \text{ meter persegi}$ sampai dengan $1.5 \times 50 \text{ orang} = 65 \text{ meter persegi}$. Jadi luas ruang multifungsi 52-65 meter persegi.

2. Ruang Kerja

- Meja kerja $1.4 \times 0.6 \text{ m} \times 4 \text{ buah} = 3.3 \text{ m persegi}$
- Kursi Kerja $0.5 \times 0.5 \text{ m} \times 4 \text{ buah} = 1 \text{ m persegi}$
- Sirkulasi 40% $\times 4.3 = 1.72 \text{ m persegi}$
- Total kebutuhan luas ruang kerja semi publik $4.3 + 1.72 = 6.02 \text{ m persegi}$

3. Ruang Tamu dan Beranda

- Meja tamu $1 \times 0.6 \text{ m} \times 1 \text{ buah} = 0.6 \text{ m persegi}$
- Kursi tamu $0.6 \times 0.6 \text{ m} \times 4 \text{ buah} = 1.44 \text{ m persegi}$
- Sirkulasi 40% $\times 2.04 = 0.81 \text{ m persegi}$
- Total kebutuhan luas ruang kerja semi publik $2.04 + 0.81 = 2.85 \text{ m persegi}$

4. Ruang Rapat

- Meja rapat $2.2 \times 0.9 \text{ m} \times 1 \text{ buah} = 1.98 \text{ m persegi}$
- Kursi rapat $0.5 \times 0.5 \text{ m} \times 6 \text{ buah} = 1.5 \text{ m persegi}$
- Sirkulasi 40% $\times 3.48 = 1.39 \text{ m persegi}$
- Total kebutuhan luas ruang kerja semi publik $3.48 + 1.39 = 4.87 \text{ m persegi}$

5. Mushola

- Luas untuk 4-5 orang adalah $1.3 \text{ m persegi} \times 5 \text{ orang} = 6.5 \text{ m persegi}$

6. Toilet

- WC (publik) $1 \times 1.2 \text{ m} \times 2 \text{ buah} = 2.4 \text{ m persegi}$
- WC (semi publik) $1 \times 1.2 \text{ m} \times 1 \text{ buah} = 1.2 \text{ m persegi}$
- Washtafel $0.6 \times 1 \times 3 = 1.8 \text{ m persegi}$

- d. Sirkulasi 30% x 5.4 = 1.62 m persegi
- e. Total kebutuhan luas toilet 5.4 + 1.62 = 7.02 m persegi

7. Dapur

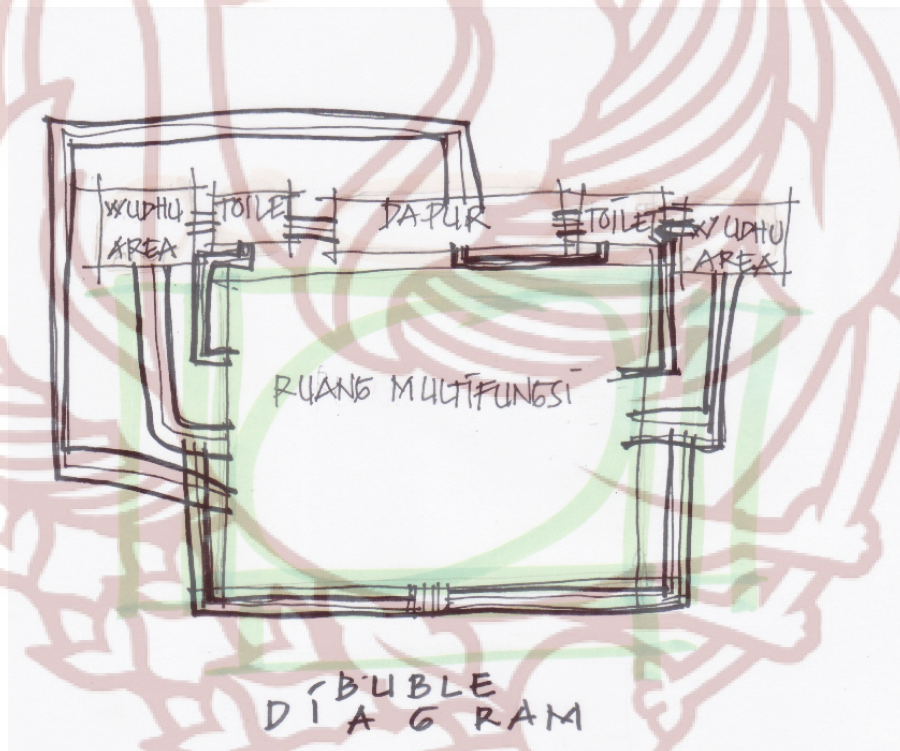
- a. Luas Dapur 4.9 x 1.2 m = 5.88 m persegi
- b. Sirkulasi 40% x 5.88 = 2.3 m persegi
- c. Total luas dapur 5.88 + 2.3 = 8.18 m persegi

8. Pantry

- a. Luas Pantry 4.9 x 1.2 m = 5.88 m persegi
- b. Sirkulasi 40% x 5.88 = 2.3 m persegi

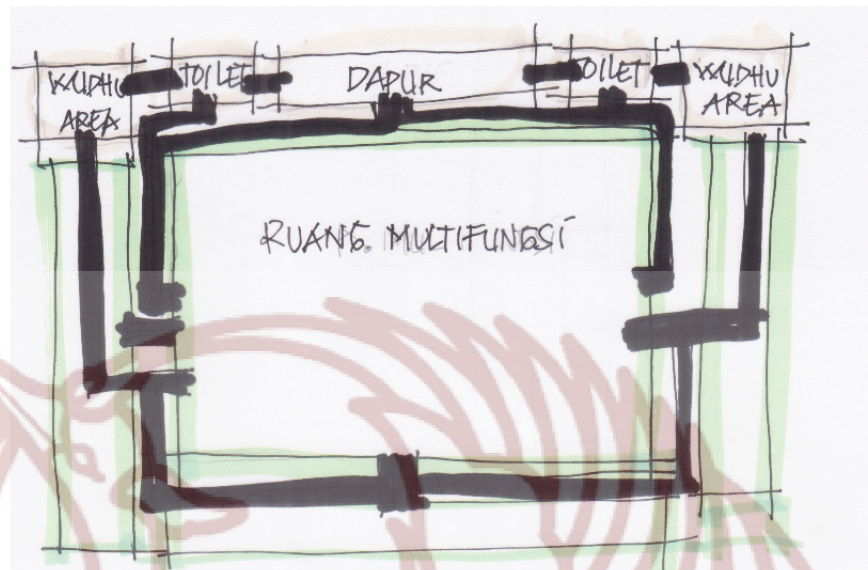
G. Hubungan Antar Ruang

1. Skema Buble



Gambar 30. Buble Diagram menjelaskan pola hubungan antar ruang
(Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

2. Skema Adjacency

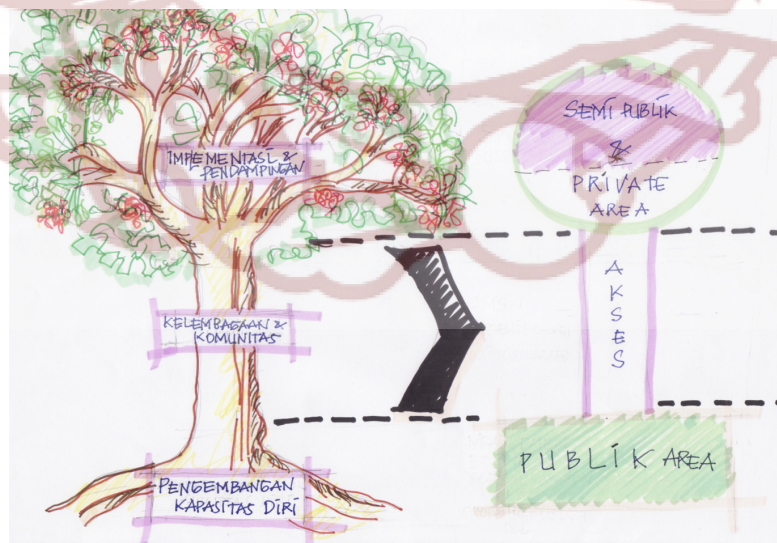


Gambar 31. Skema Adjacency menjelaskan intensitas hubungan antar ruang (Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

H. Grouping Zoning

1. Grouping Zoning Vertikal

Kebutuhan ruang terhadap aktivitas keempat komunitas membutuhkan beberapa ruang yang dapat diakomodir semua di tapak tanah. Atas kebutuhan tersebut, maka konsep “meeting tree” atau kayon direalisasikan dalam bentuk bangunan bertingkat dua lantai. *Grouping vertical* dapat digambarkan sebagai berikut.

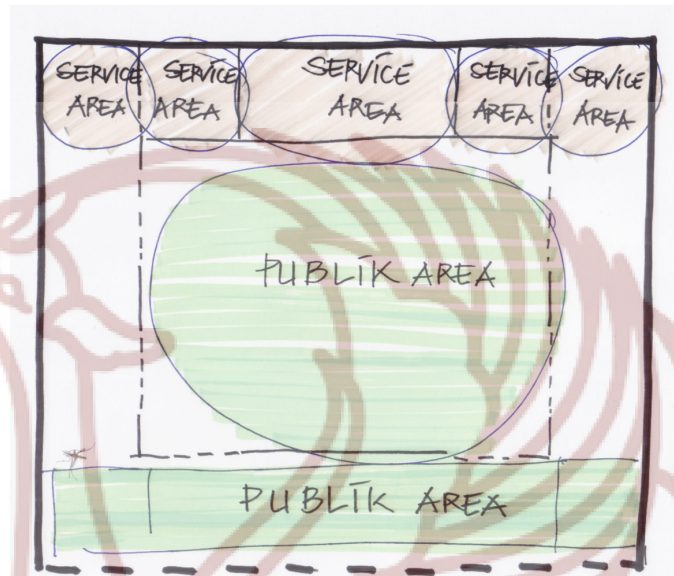


Gambar 32. Konsep grouping vertikal yang menjelaskan jenis aktivitas dan sifat ruang.

(Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Grouping vertikal membagi zoning aktivitas pengembangan kapasitas diri yang bersifat publik dan *service* terletak di lantai dasar. Zoning aktivitas implementasi dan pendampingan bersifat semi publik dan ruang *service* pendukungnya diletakkan di lantai atas.

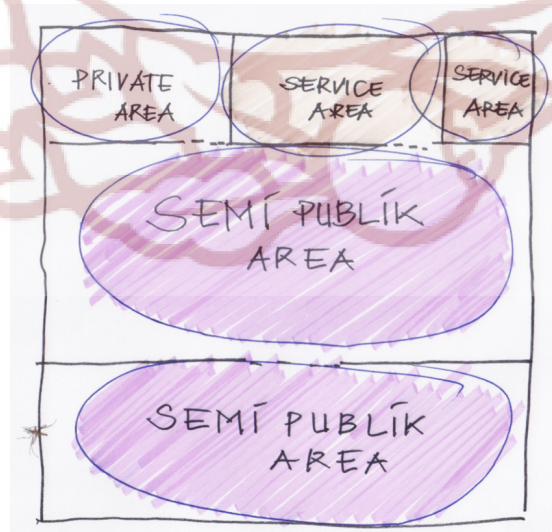
2. Grouping Zoning Horizontal Lantai Dasar



Gambar 33. Konsep grouping horizontal yang membagi area publik dan *service* dari area depan ke belakang di lantai dasar (Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Grouping lantai dasar sesuai dengan sifat dan karakter aktivitas diimplementasikan ke dalam zoning ruang multifungsi, dapur, toilet, dan area wudhu

3. Grouping Lantai Atas

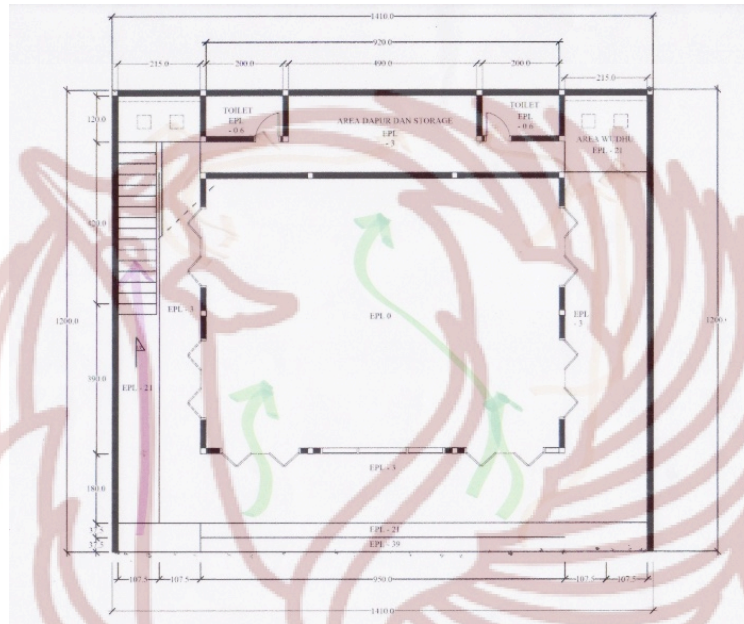


Gambar 34. Konsep grouping horizontal yang membagi area publik dan *service* dari area depan ke belakang di lantai atas. (Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Grouping lantai atas sesuai dengan sifat dan karakter aktivitas diimplementasikan ke dalam zoning beranda, ruang kerja, ruang tamu, ruang rapat, ruang kerja privat, pantry, mushola, dan toilet.

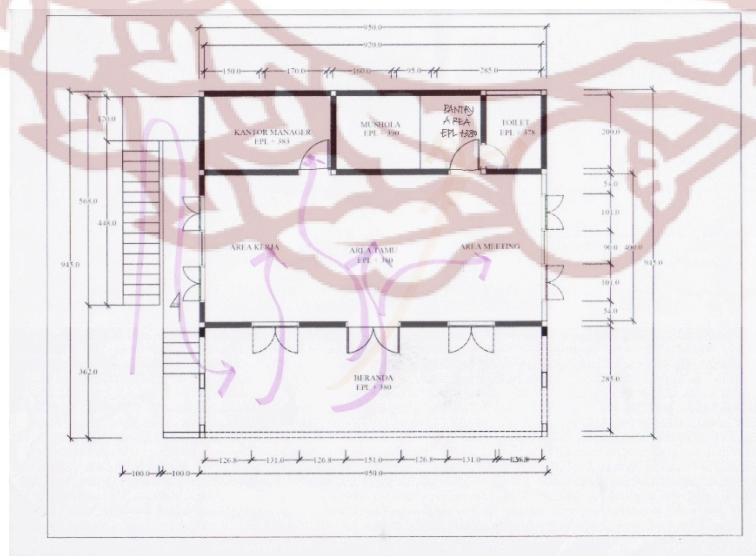
I. Pola Sirkulasi

a. Sirkulasi Pengguna di Lantai Dasar



Gambar 35. Konsep sirkulasi pengguna dengan sifat aktivitas di area publik (warna hiau) dan area service (warna orange) lantai dasar, serta aktivitas menuju ruang semi publik (warna ungu) di lantai atas. (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

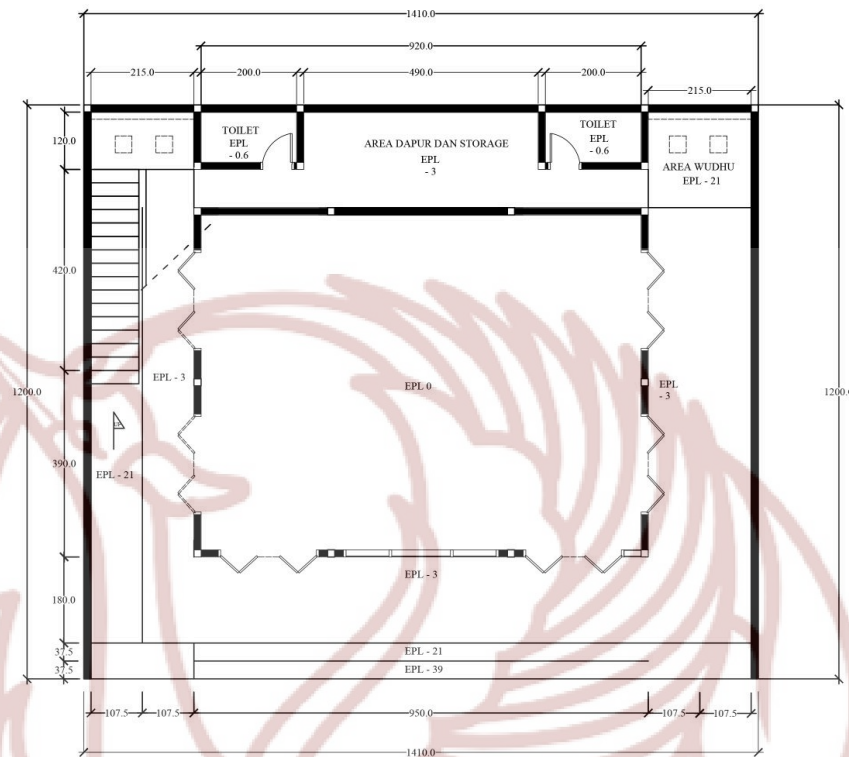
b. Sirkulasi Pengguna di Lantai Atas



Gambar 36. Konsep sirkulasi pengguna dengan sifat aktivitas semi public (warna ungu), area service (warna orange), dan warna privat di lantai atas. (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

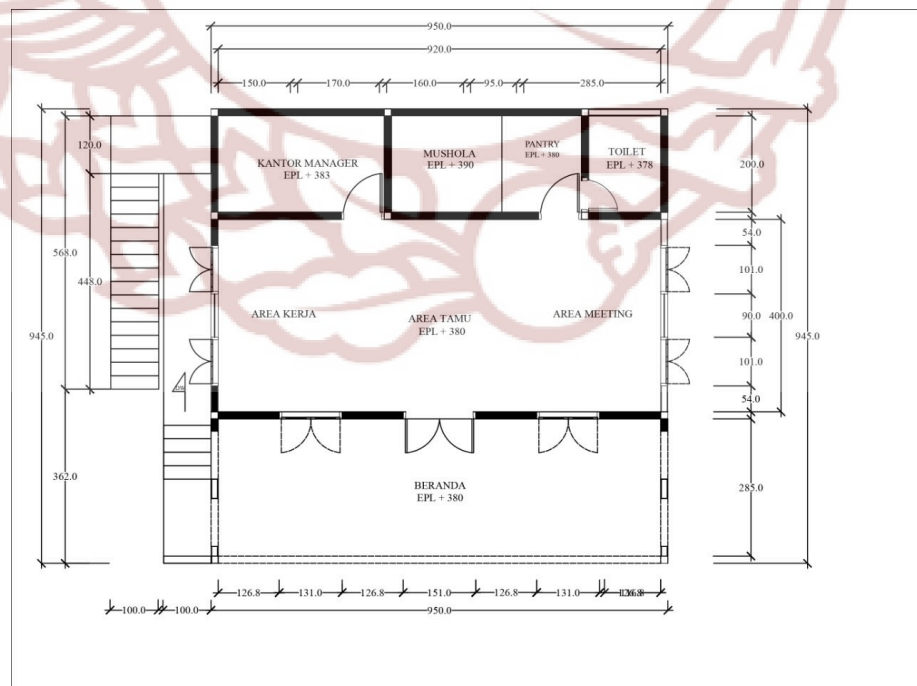
J. Existing

a. Denah Existing Lantai Dasar



Gambar 37. Denah existing lantai dasar implementasi dari rencana zoning, grouping, dan sirkulasi. (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

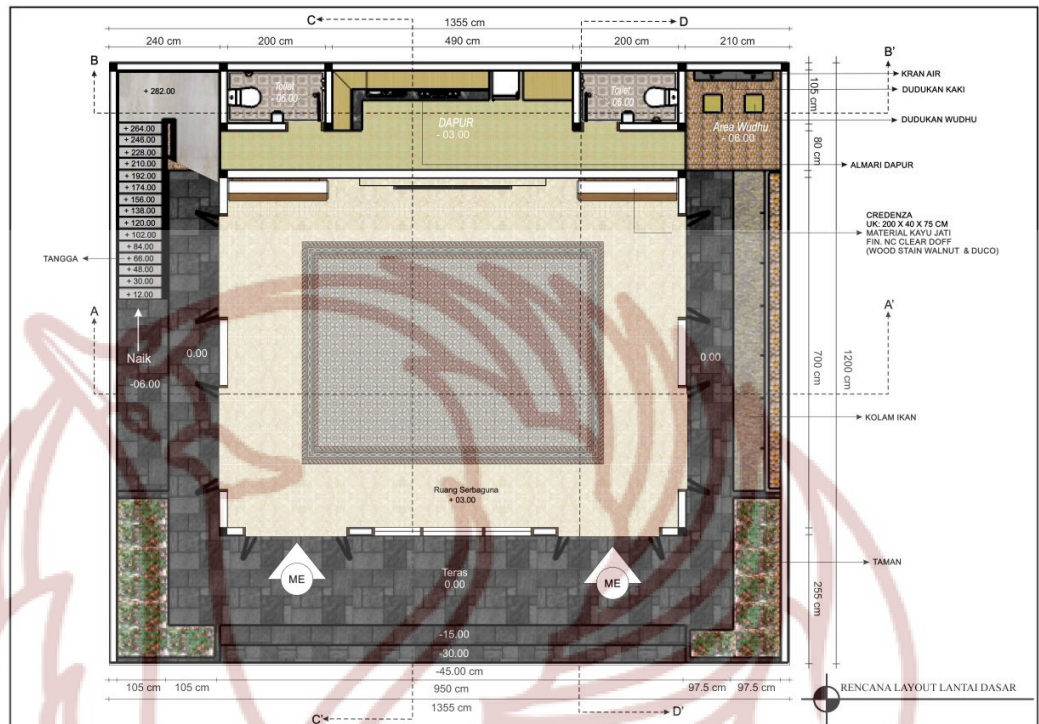
b. Denah Existing Lantai Atas



Gambar 38. Denah existing lantai atas implementasi dari rencana zoning, grouping, dan sirkulasi. (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

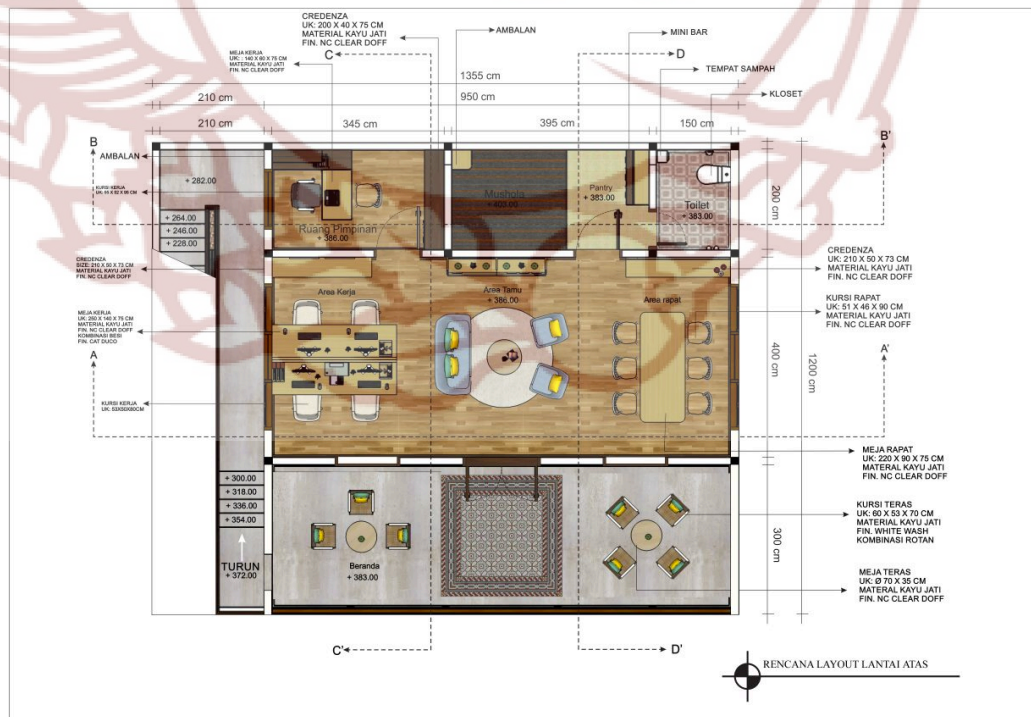
K. Lay out

a. Lay Out (tata letak furniture) Lantai Dasar



Gambar 39. Lay out lantai dasar (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016).

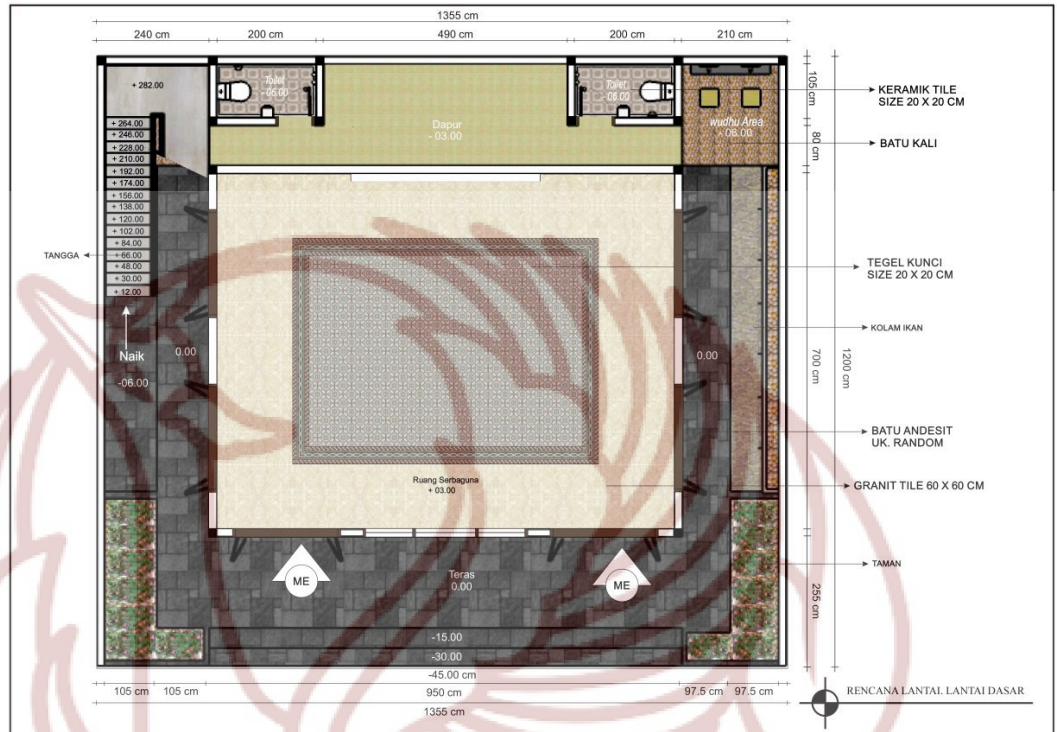
b. Lay Out (tata letak furniture) Lantai Atas



Gambar 40. Lay out lantai Atas (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016).

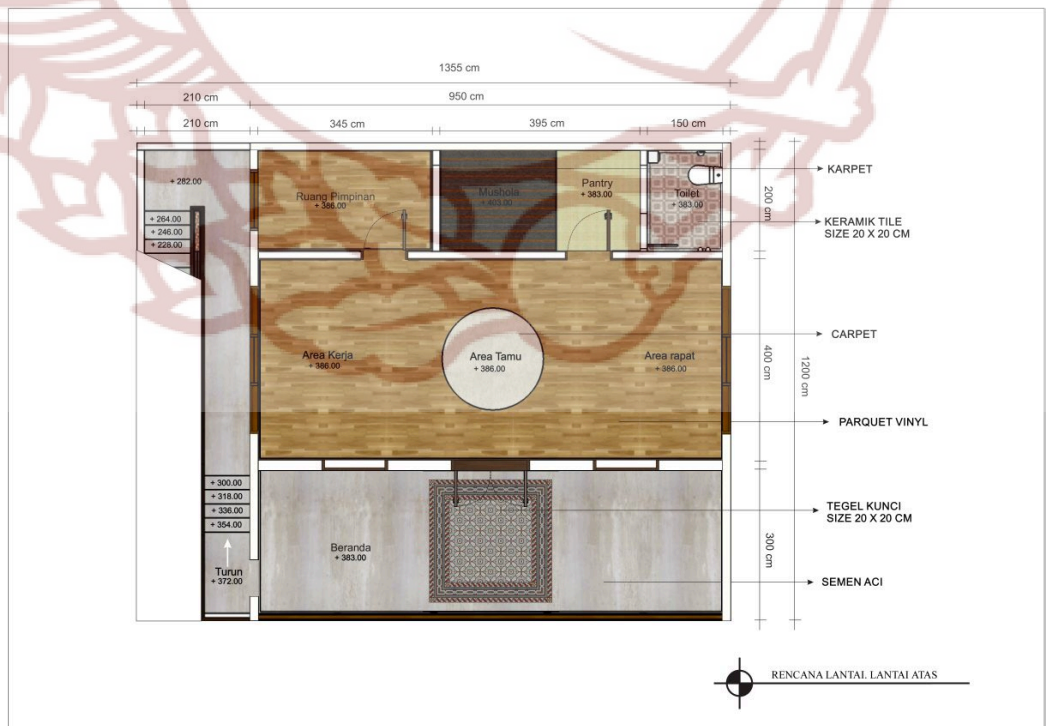
L. Rencana Lantai

a. Rencana Lantai Dasar



Gambar 41. Rencana lantai atas (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016).

b. Rencana Lantai Atas

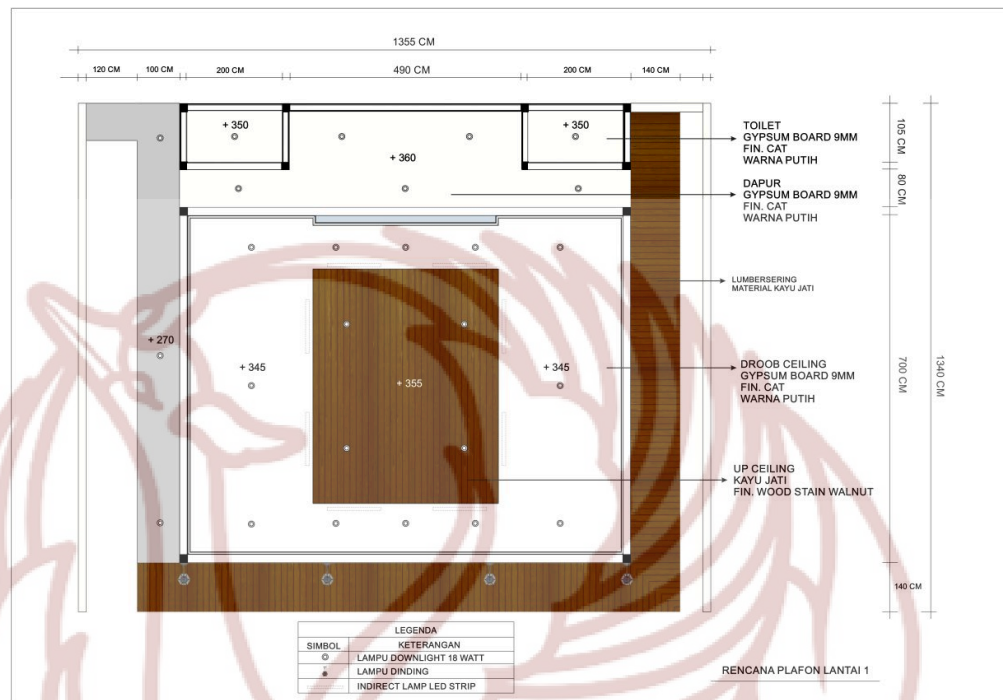


Gambar 42. Rencana lantai dengan bahan terpilih

(Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

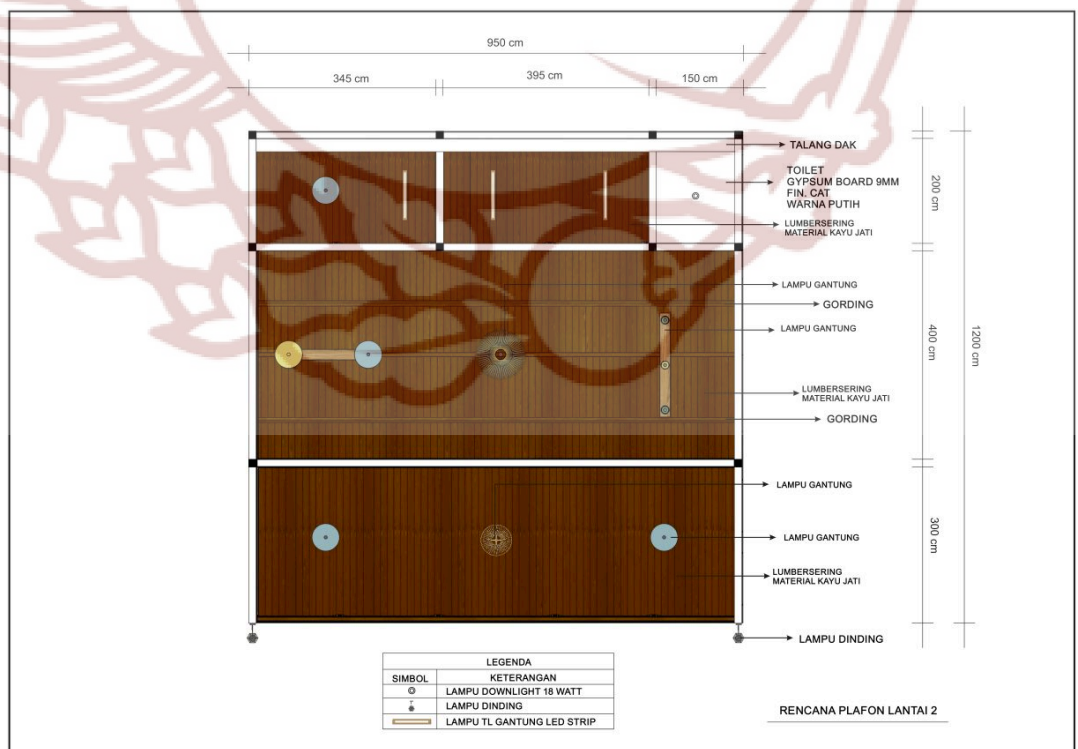
M. Lighting and Reflected Ceiling Plan

a. Lighting and Reflected Ceiling Plan – Lantai Dasar



Gambar 43. Lighting and reflected ceiling plan lantai dasar
(Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

b. Lighting and Reflected Ceiling Plan – Lantai Atas

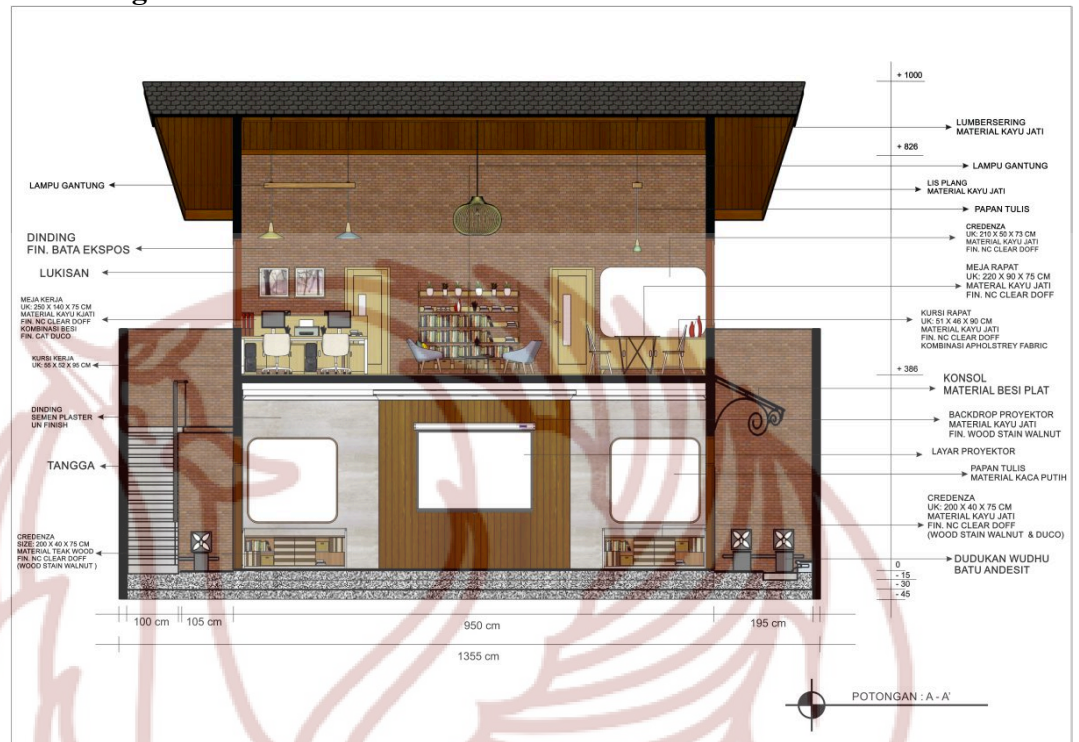


Gambar 44. Lighting and reflected ceiling plan lantai atas

i. (Gambar: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

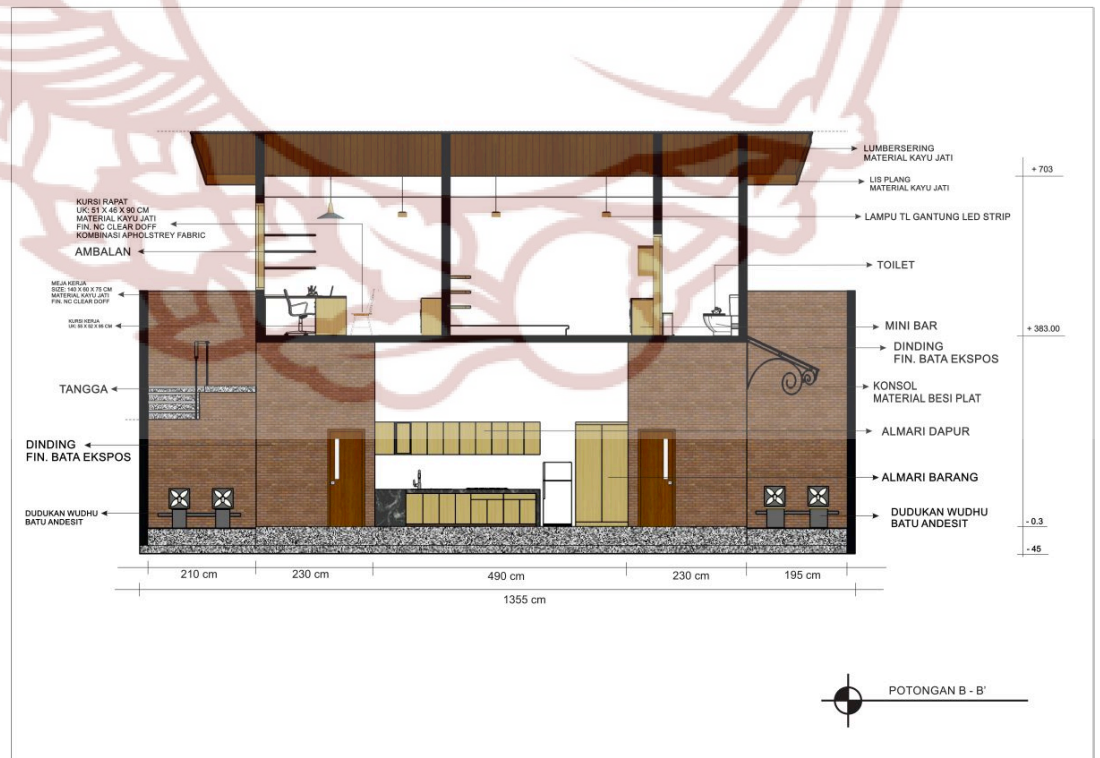
N. Gambar Potongan

a. Potongan A-A'



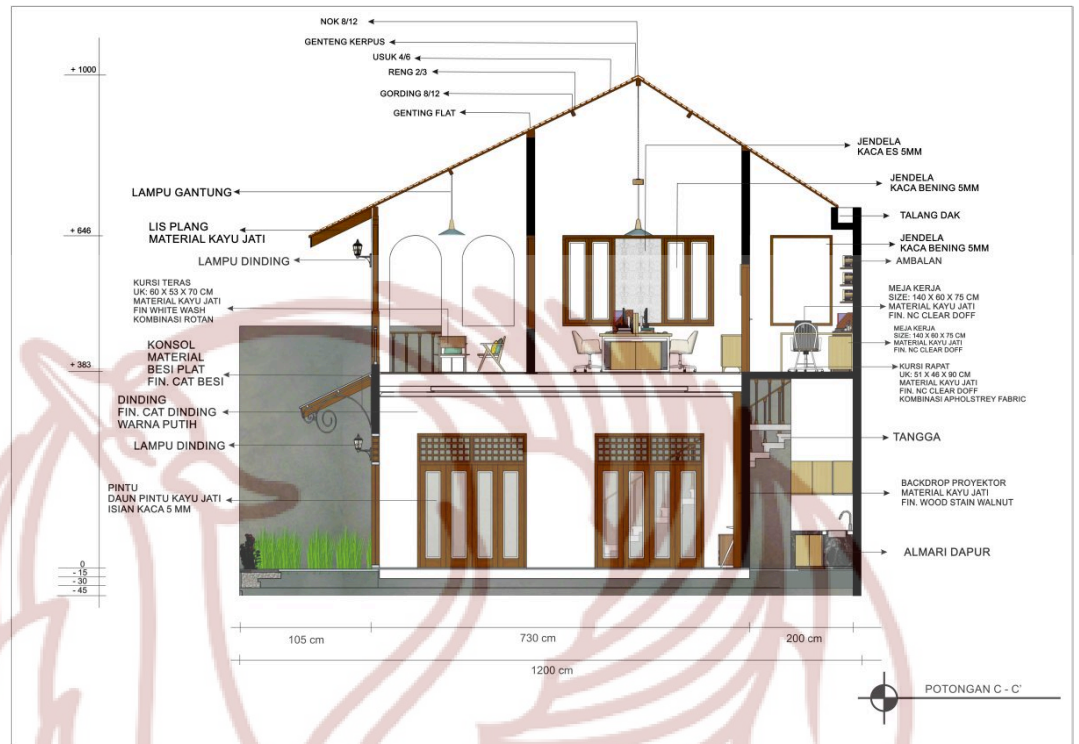
Gambar 45. Gambar Potongan A-A' lantai dasar dan atas (Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

b. Potongan B-B'



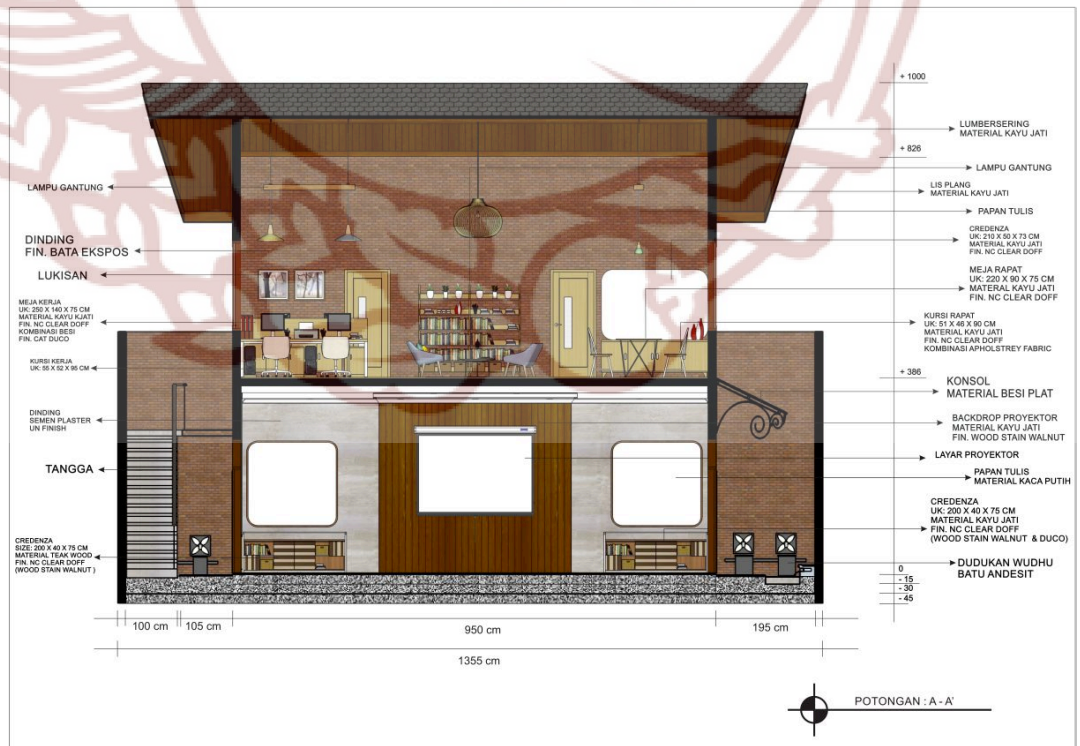
Gambar 46. Gambar Potongan B-B' lantai dasar dan atas
(Perpektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

c. Potongan C-C'



Gambar 47. Gambar Potongan C-C' lantai dasar dan atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

d. Potongan D-D'



Gambar 48. Gambar Potongan C-C' lantai dasar dan atas

(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

O. Perspektif Ruang

a. Perspektif Lantai Dasar



Gambar 49. Visual perspektif ruang pada lantai dasar
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

b. Perspektif Lantai Atas Ruang Kerja



Gambar 50. Visual perspektif ruang pada lantai atas

(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

c. Perspektif Lantai Atas Ruang Kerja



Gambar 51. Visual perspektif ruang pada lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

d. Perspektif Lantai Atas Beranda



Gambar 52. Visual perspektif ruang beranda pada lantai atas

(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

P. Perspektif Desain Furniture Terpilih

a. Credenza di Lantai Dasar



Gambar 53. Visual perspektif credenza di lantai dasar
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

b. Kursi Rapat di Lantai Atas



Gambar 54. Visual perspektif ruang rapat di lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

c. Meja Rapat



Gambar 55. Visual perspektif meja rapat di lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

d. Rak Buku di Ruang Tamu Lantai Atas



Gambar 56. Visual perspektif rak buku di lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

e. Kursi dan Meja Beranda di Lantai Atas



Gambar 57. Visual perspektif kursi dan meja beranda di lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Q. Perspektif Arsitektur



Gambar 53. Visual perspektif arsitektur “*Third Space*”
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

BAB V

PENUTUP

Kebutuhan ruang aktivitas komunitas merupakan implementasi dan pengembangan program ekonomi kreatif melalui sinergisitas unsur penta helix (akademisi, pemerintah, praktisi atau profesional pengusaha, komunitas, dan media) dalam interaksi, koneksi, dan kolaborasi. Fasilitas tersebut dapat diprakarsai oleh perorangan sebagai bagian dari komunitas ketika pemerintah belum mampu mewujudkan.

Konsep ruang dengan mereinterpretasi nilai immaterial pendapa diwujudkan ke dalam desain “*Third Space*” dengan tema “*meeting tree*” dan konsep desain kayon yang berarti pohon hidup. Pengelompokkan aktivitas ke dalam ruang sesuai dengan bagian-bagian dari kayon dan memilih material lokal karena gaya Skandinavia berprinsip pada unsur alam. Desain Interior menggunakan material alam seperti kayu jati, kayu mindi, rotan, bata ekspos, batu alam, dan semen acian.

Visual arsitektur “Third Space” sebagai implementasi *nation* di awal abad ke-20 dengan kekuatan anonim para Srikandi Indonesia dalam tokoh Ontosoroh Roman Bumi Manusia yang mengawal penyemaian bangunan nasional dan kemudian kelak melahirkan Indonesia modern. “*Third Space*” didesain untuk hidup dan menghidupkan, guna mendukung Solo Kota Kreatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Boscia, Ted *An Uncommon Vision*, Human Ecology Volume 39 No. 2, ISSN 15307069, Ithaca: Cornell University, 2011
- Ching, F.D.K. Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi, (Jakarta: Indeks, 2011).
- Dhian Lestari Hastuti, Interior Dalem Saudagar Batik Laweyan di Awal Abad ke-20 Kajian Estetika, *Tesis*, Program Pascasarjana ISI Surakarta, 2009.
- Grimley, Chris dan Love, Mimi. *The Interior Design: Reference dan Specification Book*, Massachusetts: Rockport Publishers, 2013
- Frick, Heinz, *Pola Struktural dan Teknik Bangunan di Indonesia*, Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Georjevic, Anya. *Natural Selection*, The Globe and Mail, Toronto, 26 Maret 2016.
- Huberman, A. Michael dan Mathew B. Miles, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI, 2003.

1) Jamaluddin dkk. *Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavia*, ITB.J. Vis. Art. Vol. 1 D, No 2, Bandung: ITB Press: 2007.

2)

3) Landry, Charles. *Creative City: Toolkit for Urban Innovation*, London: Earthscan, 2008

Nemeth, Chistopher. *Get real: The need for effective design research*, Volume 37 Issue 1, ISSN 00222224, Cincinnati: University of Cincinnati behalf of Visible Language, 2003.

Odgen, Rachel. *The Art of Simplicity, Country Life*, London: Time Inc. (UK) Ltd, 2016.

Panero' Julius dan Zelnik, Matin. *Human Dimensions and Interior Spaces*, Jakarta: Erlangga, 2003.

Pile, Jhon F. *Interior Design*, New York: Prentice-Hall.Inc. 1988.

Ronald, Arya Nilai-Nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa, Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2005,

Ross, Phillip *Typology Quarterly Offices*, The Architectural Review, Volume 232, Agustus 2012, London: Emap Limited, 2012.

Suptandar, J. Pamudji. *Pengantar Merencana InteriornUntuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*, Jakarta: Djambatan, 1999.

Rustam Hakim, Hardi Utomo, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, Jakarta: 2003

Siltanen, Sanni Virpi Oksman, Marina Ainasoja, *User Centered Design of Augmented Reality Interior Design Service*, Cumberland: The International Journal of Art and Sciences, 2013.

Urban Land Institute, *Mixed-use Development Handbook*, Washington DC: 1987

Zulaela,Woro .Peranan Wayang Kulit Dalam Pengembangan Budaya Islam, Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah, IKIP Veteran Semarang, Semarang: 2011.

WEBSITE

Dictionary.cambridge.org diakses diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 05.35 WIB.

kkbi.web.id/desain diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 05.35 WIB.

www.slideshare.net, diakses diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 06.22 WIB.

<http://www.liac.org.nz/cms/imagelibrary/100108.doc> (Brian Pauling, The “Enclosing” Public Space)

<http://www.pps.org/reference/roldenburger/> diakses tanggal 27 Maret 2016 pukul 08.15 WIB.

Rudy Salahuddin, Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif, Kewirausahaan dan Daya Saing KUKM Kemenko Perekonomian dalam sambutannya sekaligus membuka Workshop dan Focus Group Discussion (FGD) “Pengembangan Kota Kreatif Berbasis Potensi Lokal untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi”. Acara itu di Yogyakarta, Selasa 29 September 2015. Diakses dari www.ekon.go.id pada tanggal 25 Maret 2016, pukul 21.10 WIB

www.pemudatataruang.org, Kota Kreatif (Creative City) dan Pengaruh Komunitas Bagi Kota yang Kreatif, diakses tgl 25 Maret 2016, pukul 20.22 WIB

<http://www.liac.org.nz/cms/imagelibrary/100108.doc> (Brian Pauling, The “Enclosing” Public Space) diakses tanggal 26 Maret 2016, pukul 20.15 WIB

www.kkbi.web.id/desain diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 05.35 WIB.

www.slideshare.net, diakses diakses pada tanggal 27 Maret 2016 pada pukul 06.22 WIB.

<http://www.pps.org/reference/roldenburger/> diakses tanggal 27 Maret 2016 pukul 08.15 WIB.

http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/02649/chairs_2649847a.jpg dsiakses pada tanggal 25 Oktober 2016, pukul 21.00 WIB

http://www.kekayuan.com/?avada_portfolio=danish-style-dining-windsor-chairs
<https://www.urban-office.com/images/products/main/headers/scand/yellow-work-chair.jpg>

<https://smediacacheak0.pinimg.com/564x/76/8c/8d/768c8d70536254f88dcc8f7c6770548e.jpg>

http://www.globallighting.com/wp-content/uploads/2014/05/gl_se_brand-image.jpg

<http://i0.wp.com/blog.urbanindo.com/wp-content/uploads/2016/07/Pohon-Gambar-7.jpg>

<https://interiorudayana14.files.wordpress.com/2014/05/scandinavian-design-and-eco-green-home-2.jpg?w=358&h=250>

Wawancara

Ian Fatah (25 tahun) anggota Komunitas Indonesia Syiar Network (ISN) Solo, dalam wawancara 24 Maret 2016.